

***MEDIA DOLANAN “TELU DADI PARIKAN” NGANGGE PROGRAM  
MACROMEDIA FLASH PROFESSIONAL 8 KANGGE SISWA SMP  
KELAS VII***

**SKRIPSI**

**Dipunaturaken dhateng Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Kangge Njangkepi Sarat Pikantuk *Gelar*  
Sarjana Pendidikan**



**Dening:  
Prayoga Wicaksono  
10205244046**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JAWA  
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAERAH  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2015**

## PASARUJUKAN

Skripsi kanthi irah-irahan *Media Dolanan "Telu Dadi Parikan" ngangge Program  
Macromedia Flash Professional 8 kangge Siswa SMP Kelas VII* menika saged  
dipunuji awit sampun pikantuk palilah saking pembimbing.



Yogyakarta, Januari 2015

Pembimbing I,

Prof. Dr. Suwarna, M. Pd.  
NIP. 196402011988121001

Yogyakarta, Januari 2015

Pembimbing II,

Nurhidayati, M. Hum.  
NIP. 19780610 200112 2 002

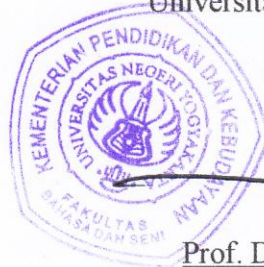
## PANGESAHAN

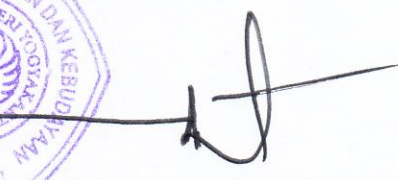
*Skripsi kanthi irah-irahan Media Dolanan “Telu Dadi Parikan” ngangge Program Macromedia Flash Professional 8 kangge Siswa SMP Kelas VII menika sampun dipunandharaken wonten pendadaran ing sangajengipun dewan penguji rikala tanggal 16 Januari 2015 saha dipuntetepaken lulus.*

## DEWAN PENGUJI

Asma	Jabatan	TapakAsma	Tanggal
1. Prof. Dr. Suwardi, M.Hum.	KetuaPenguji		26/1 2015
2. Nurhidayati, M.Hum.	SekretarisPenguji		26/1 2015
3. Dr. Mulyana, M.Hum.	Penguji Utama		23/1 2015
4. Prof. Dr. Suwarna, M.Pd.	Penguji II		26/1 2015

Yogyakarta, Januari 2015  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



  
Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.  
NIP.19550505 198011 1 001

## WEDHARAN

Ingkang tapak asma ing ngandhap menika, kula :

Nama : **Prayoga Wicaksono**

NIM : 10205244046

Program Studi : Pendidikan Bahasa Jawa

Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni

ngandharaken bilih *skripsi* menika minangka asiling panaliten kula piyambak. Samangertos kula, *skripsi* menika boten sami kaliyan ingkang kaserat dening tiyang sanes, kejawi perangan-perangan tartamtu ingkang kula pethik sarana kangge dhasar panyeratan kanthi nggatosaken tata cara saha paugeran panyeratan *skripsi* ingkang umum.

Seratan ing wedharan menika kula serat kanthi saestu. Menawi kasunyatanipun kabukti bilih wedharan menika boten leres, bab menika dados tanggel jawab kula minangka pribadi.

Yogyakarta, Januari 2015

Panyerat,



Prayoga Wicaksomo

## **SESANTI**

*“Wong sing sabar rikala susahe, bisa sukur rikala senenge, semendhe marang  
Gustine apa wae kahanane, bakal mulya uripe”.*  
(<http://katakata-mutiara.com/kata-bijak-bahasa-jawa.html> )

*“Jaga lan sukuri apa kang dadi duwemu saiki, durung mesthi sesuk isih dadi  
duwemu”.*  
(panyerat)

## **PISUNGSUNG**

Kanthi raos syukur dhumateng Allah SWT, skripsi menika kula aturaken dhumateng tiyang sepuh kula, Bapak Slamet Rahidin saha Ibu Sudarsih ingkang sampun paring panjurung, panyengkuyung saha donga pangestu satemah skripsi menika saged paripurna.

**MEDIA DOLANAN “TELU DADI PARIKAN” NGANGGE PROGRAM  
MACROMEDIA FLASH PROFESSIONAL 8 KANGGE SISWA SMP  
KELAS VII**

**Dening:  
Prayoga Wicaksono  
NIM 10205244046**

**SARINING PANALITEN**

Ancasing panaliten menika, inggih menika (1) damel *media* dolanan telu dadi parikan kanthi *program macromedia flash professional 8* kangge siswa SMP kelas VII, (2) ngandharaken *kualitas media* dolanan telu dadi parikan ingkang dipunkasilaken awujud *software Macromedia Flash Professional 8*, saha (3) ngandharaken pamanggih guru basa Jawi saha siswa tumrap *media* pasinaon telu dadi parikan kanthi *program Macromedia Flash Professional 8* ingkang sampun dipunkasilaken.

Panaliten menika kalebet jinis panaliten *research and development (R&D)*, kanthi tataran (1) *analisis*, (2) *desain media*, (3) damel *media*, (4) *validasi* saha *uji coba*, saha (5) tataran *revisi* saha damel *produk* ingkang pungkasan. *Produk media* pasinaon menika dipunevaluasi dening dosen *ahli materi* saha dosen *ahli media* mawi *validasi* ngantos pikantuk *kualitas media* ingkang sae saha *layak* dipun*uji coba* wonten ing sekolah. Salajengipun dipuntindakaken pambiji dening guru basa Jawi sarta *uji coba media* dhateng siswa. Cara ngempalaken *data* migunakaken angket. Cara nganalisis *data* migunakaken *analisis deskriptif*, dipunlampahi kanthi cara ngandharaken asiling panaliten *evaluasi kualitas media* ingkang dipuncaosaken dening dosen *ahli materi*, dosen *ahli media*, guru basa Jawi, saha pamanggih siswa.

Asiling panaliten inggih menika: (1) *media* dipundamel kanthi tataran *analisis*, *desain media*, damel *media*, *validasi* saha *uji coba*, sarta tataran *revisi* saha damel *produk* ingkang pungkasan, (2) *kualitas media* dening dosen ahli kaperang dados kalih perangan, saking dosen *ahli materi* pikantuk rata-rata *presentase* 83,09% ingkang kagolong sae sanget, *kualitas media* dening dosen *ahli media* pikantuk rata-rata *presentase* 80% ingkang kagolong sae, saha (3) pambiji guru basa Jawi tumrap *media* pikantuk rata-rata *persentase* 87,09% ingkang kagolong sae sanget, wondene asiling angket pamanggih siswa tumrap panganggenipun *media* dolanan telu dadi parikan pikantuki rata-rata *presentase* 91,66% ingkang kagolong sarujuk sanget. Asiling panaliten menika nedahaken bilih *media* dolanan telu dadi parikan menika pikantuk pamanggih sae sanget saha sampun nyekapi sarat *kualitas media* ingkang sae, sarta saged narik kawigatosan siswa saha nggampilaken siswa anggenipun nyinau *materi* parikan.

## PRAWACANA

Puji syukur panyerat aturaken dhumateng Allah SWT ingkang sampun paring rahmat saha hidayahipun, satemah panyerat saged mungkasi skripsi kanthi irah-irahan “*Damel Media Dolanan “Tiga Jadi Parikan” ngangge Program Macromedia Flash Professional 8 kangge Siswa SMP Kelas VII*” menika saged kaimpun kanthi nir ing sambekala. Skripsi menika kaserat kangge njangkepi salah satunggaling sarat anggayuh *gelar sarjana pendidikan*.

Panyerat ugi ngaturaken agunging panuwun dhumateng Bapak Prof. Dr. Suwarna, M. Pd. saha Ibu Nurhidayati, M. Hum. minangka Dosen Pembimbing skripsi ingkang sampun paring panjurung, pamrayogi, panyaruwe, saha bimbingan kanthi sabar saha tulus sadangunipun kula nyerat skripsi, satemah skripsi menika saged paripurna kanthi sae.

Skripsi menika saged paripurna ugi amargi sampun dipunsengkuyung saking mapinten-pinten *pihak*. Awit saking menika, panyerat ngaturaken agunging panuwun dhumateng:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd. MA. Minangka Rektor Universitas Negeri Yogyakarta ingkang sampun paring wekdal dhateng kula kangge pados ngelmu.
2. Bapak Prof. Dr. Zamzani, M.Pd. minangka Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta ingkang sampun paring kalodhangan anggen kula nyerat skripsi.
3. Bapak Prof. Dr. Suwardi, M. Hum. Minangka Pangarsa Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah ingkang sampun paring kawruh saha pandom salebeting kula sinau wonten ing Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah.
4. Ibu Hesti Mulyani, M.Hum. minangka dosen Penasehat Akademik ingkang sampun paring bimbingan, panyengkuyung, saha panjurungipun



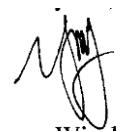
sadangunipun kula sinau ing Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.

5. Bapak Ibu Dosen Pendidikan Bahasa Daerah ingkang sampun paring kawruh mawarni-warni ingkang murakabi tumrap panyerat.
6. *Staf* karyawan Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah awit saking pambiyantunipun.
7. *Dosen Penguji Tugas Akhir Skripsi* ingkang sampun paring pambiji saha pamrayoginipun.
8. Tiyang sepuh kula, Bapak Slamet Rahidin saha Ibu Sudarsih sarta sedaya kaluwarga awit saking panjurung saha pandonganipun.
9. Kanca - kanca Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah angkatan 2010 mliginipun kelas H, saha sedaya pihak ingkang sampun panjurung saha pandonganipun dhateng panyerat saengga skripsi menika saged paripurna kanthi sae.

Skripsi menika temtu kemawon taksih dereng saged kawastanan sae, jangkep menapa malih sampurna. Pramila saking menika sadaya pamrayogi menapa dene panyaruwe saking sedayanipun tansah katampi kanthi bingahing manah saha agunging panuwun. Wasana, kanthi raos andhap asor panyerat gadhah pangajab mugi – mugi skripsi menika saged murakabi tumrap pammaos saha panyerat.

Yogyakarta, Januari 2015

Panyerat,



Prayoga Wicaksono

## WOSING ISI

Kaca

<b>IRAH-IRAHAN.....</b>	<b>i</b>
<b>PASARUJUKAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>PANGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>WEDHARAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>SESANTI.....</b>	<b>v</b>
<b>PISUNGSUNG .....</b>	<b>vi</b>
<b>SARINING PANALITEN .....</b>	<b>vii</b>
<b>PRAWACANA .....</b>	<b>viii</b>
<b>WOSING ISI .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I PURWAKA.....</b>	<b>1</b>
Dhasaring Panaliten .....	1
Underaning Prekawis .....	4
Watesaning Prekawis .....	4
Wosing Prekawis.....	5
Ancasing Panaliten.....	5
Paedahing Panaliten .....	5
Pangertosan .....	7
<b>BAB II GEGARAN TEORI.....</b>	<b>9</b>

Andharan Teori .....	9
Media Pasinaon .....	9
Pangertosan <i>Media</i> Pasinaon.....	9
<i>Klasifikasi Media</i> Pasinaon .....	10
Paedah <i>Media</i> Pasinaon.....	12
Titikanipun <i>Media</i> Pasinaon .....	14
<i>Prinsip</i> Pamilihing <i>Media</i> Pasinaon.....	16
Multimedia Pasinaon Interaktif.....	17
Program Macromedia Flash Professional 8 .....	17
Dolanan Telu Dadi Parikan.....	19
Panaliten Ingkang Jumbuh .....	27
Nalaring Pikir.....	29
<b>BAB III CARA PANALITEN.....</b>	<b>31</b>
Jinising Panaliten .....	31
<i>Subjek saha Objek</i> Panaliten.....	32
Prosedur anggenipun Damel <i>Media</i> Pasinaon .....	32
Evaluasi Produk .....	36
Jinising <i>Data</i> .....	36
Caranipun Ngempalaken <i>Data</i> .....	38
Pirantining Ngempalaken <i>Data</i> .....	38
Piranti <i>Validasi Kualitas Media</i> .....	39
<i>Validasi Kualitas Media</i> dening Dosen <i>Ahli Materi</i> .....	39
<i>Validasi Kualitas Media</i> dening Dosen <i>Ahli Media</i> .....	40
Piranti Angket Pamanggih Guru Basa Jawi saha Siswa .....	42
Pamanggih Guru Basa Jawi tumrap <i>Kualitas Media</i> .....	42
Pamanggih Siswa tumrap <i>Kualitas Media</i> .....	43
Caranipun Nganalisis <i>Data</i> .....	47

Ngewahi Biji Kategori dados <i>Skor</i> Pambiji .....	47
Caranipun <i>Nganalisis Skor</i> .....	48
Caranipun Ngesahaken Data .....	49
<b>BAB IV ASILING PANALITEN SAHA PIREMBAGANIPUN</b> .....	50
Asiling Panaliten .....	50
Tahap Damel Media Dolanan Tiga Jadi Parikan .....	50
Tataran <i>Analisis</i> .....	52
Tataran <i>Desain Media</i> .....	52
Tataran Damel <i>Media</i> .....	52
Tataran <i>Validasi</i> saha <i>Uji Coba Media</i> .....	53
Tataran <i>Revisi</i> saha Damel <i>Produk</i> ingkang Pungkasan .....	53
Kualitas Media Dolanan Tiga Jadi Parikan.....	54
<i>Validasi</i> Dosen <i>Ahli Materi</i> .....	54
<i>Validasi</i> Dosen <i>Ahli Media</i> .....	64
Pamanggih Guru Basa Jawi saha Siswa SMP kelas VII.....	74
Pamanggih Guru Basa Jawi tumrap <i>Kualitas Media</i> .....	74
Pamanggih Siswa tumrap <i>Kualitas Media</i> .....	82
Pirembaganipun.....	93
Asiling Pambiji Pungkasan Kualitas Media Dolanan .....	93
Evaluasi Kualitas Media Dolanan dening Dosen Ahli Materi saha Dosen Ahli Media.....	97
<i>Evaluasi Media</i> Dolanan dening Dosen <i>Ahli Materi</i> .....	97
<i>Evaluasi Media</i> Dolanan dening Dosen <i>Ahli Media</i> .....	108
<i>Tampilan</i> Pungkasan <i>Media</i> Dolanan Telu Dadi Parikan .....	113
Kasaenan saha Kakirangan Media Dolanan Tiga Jadi Parikan.....	113
Kasaenan <i>Media</i> Dolanan <i>Tiga Jadi</i> Parikan .....	113
Kakirangan <i>Media</i> Dolanan <i>Tiga Jadi</i> Parikan.....	114

<b>BAB V PANUTUP .....</b>	<b>116</b>
Dudutan .....	116
<i>Implikasi</i> .....	117
Pamrayogi .....	117
<b>KAPUSTAKAN.....</b>	<b>119</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>121</b>

## DAFTAR TABEL

Kaca

Tabel 1 : <i>Data kuantitatif saking angket pambiji kualitas media pasinaon .....</i>	37
Tabel 2 : <i>Data kuantitatif saking angket panyaruwe siswa.....</i>	38
Tabel 3 : <i>Kisi-kisi validasi kualitas media perangan piwulangan dening dosen ahli materi.....</i>	39
Tabel 4 : <i>Kisi-kisi validasi kualitas media perangan leresipun isi dening dosen ahli materi .....</i>	40
Tabel 5 : <i>Kisi-kisi validasi kualitas media perangan tampilan dening dosen ahli media.....</i>	41
Tabel 6 : <i>Kisi-kisi validasi kualitas media perangan pemrograman dening dosen ahli media.....</i>	41
Tabel 7 : <i>Kisi-kisi pambiji media perangan leresipun konsep saha kompetensi dening guru basa Jawi.....</i>	42
Tabel 8 : <i>kisi-kisi pambiji media perangan kualitas tampilan dening guru basa Jawi .....</i>	43
Tabel 9 : <i>Kisi-kisi pambiji media perangan gampangipun mangertosi saking pamanggih siswa.....</i>	44
Tabel 10 : <i>Kisi-kisi pambiji media perangan kemandirian anggenipun sinau saking pamanggih siswa.....</i>	45
Tabel 11 : <i>Kisi-kisi pambiji media perangan penyajian media saking pamanggih siswa.....</i>	45
Tabel 12 : <i>Kisi-kisi pambiji media perangan pengoperasian media saking pamanggih siswa.....</i>	46
Tabel 13 : <i>Kriteria biji kategori kualitas media pasinaon dhateng skor biji ...</i>	47
Tabel 14 : <i>kriteria biji kategori pamanggih siswa dhateng skor biji .....</i>	47
Tabel 15 : <i>Kategori pambiji kualitas media pasinaon .....</i>	48
Tabel 16 : <i>Kategori pambiji pamanggih siswa .....</i>	48
Tabel 17 : <i>Asiling validasi dosen ahli materi tumrap perangan piwulangan ..</i>	56

Tabel 18 : Asiling <i>validasi</i> dosen <i>ahli materi</i> tumrap perangan leresipun isi..	61
Tabel 19 : Asiling <i>validasi</i> dosen <i>ahli media</i> tumrap perangan <i>tampilan</i> .....	65
Tabel 20 : Asiling <i>validasi</i> dosen <i>ahli media</i> tumrap perangan <i>pemrograman</i>	70
Tabel 21 : Asiling pambiji <i>kualitas media</i> dening guru basa Jawi wonten ing perangan leresipun <i>konsep saha kompetensi</i> .....	75
Tabel 22 : Asiling pambiji <i>kualitas media</i> dening guru basa Jawi wonten ing perangan <i>kualitas tampilan</i> .....	78
Tabel 23 : Asiling <i>angket</i> pamanggih siswa perangan gampilipun mangertosi .....	84
Tabel 24 : Asiling <i>angket</i> pamanggih siswa perangan <i>kemandirian</i> anggenipun sinau .....	86
Tabel 25 : Asiling <i>angket</i> pamanggih siswa perangan <i>penyajian media</i> .....	87
Tabel 26 : Asiling <i>angket</i> pamanggih siswa perangan <i>pengoperasian media</i> .	90
Tabel 27 : Asiling biji <i>evaluasi</i> siswa kelas VII .....	91
Tabel 28 : <i>Ketuntasan</i> siswa anggenipun nggarap gladhen ing <i>media</i> dolanan .....	92
Tabel 29 : Asiling pambiji pungkasan <i>kualitas media</i> dolanan .....	93

## **DAFTAR GAMBAR**

	Kaca
Gambar 1 : Dolanan <i>tiga jadi</i> .....	7
Gambar 2 : Papan saha <i>bidak</i> dolanan <i>tiga jadi</i> .....	21
Gambar 3 : <i>Bagan pengembangan media</i> dolanan <i>tiga jadi</i> parikan.....	35
Gambar 4 : Pamrayogi saking guru basa Jawi tumrap <i>media</i> dolanan <i>tiga jadi</i> parikan.....	81
Gambar 5 : Pamanggih siswa tumrap <i>media</i> dolanan <i>tiga jadi</i> parikan.....	90
Gambar 6 : Pamanggih siswa tumrap <i>media</i> dolanan <i>tiga jadi</i> parikan.....	90
Gambar 7 : Pamanggih siswa tumrap <i>media</i> dolanan <i>tiga jadi</i> parikan.....	90
Gambar 8 : Pamanggih siswa tumrap <i>media</i> dolanan <i>tiga jadi</i> parikan.....	90
Gambar 9 : Pamanggih siswa tumrap <i>media</i> dolanan <i>tiga jadi</i> parikan.....	91
Gambar 10 : <i>Tampilan</i> mulabukanipun parikan saderengipun dipundandosi..	98
Gambar 11 : <i>Tampilan</i> mulabukanipun parikan sasampunipun dipundandosi	99
Gambar 12 : <i>Tampilan</i> tuladha jinising parikan saderengipun dipundandosi (kaca1).....	100
Gambar 13 : <i>Tampilan</i> tuladha jinising parikan saderengipun dipundandosi (kaca2).....	100
Gambar 14 : <i>Tampilan</i> tuladha jinising parikan saderengipun dipundandosi (kaca3).....	101
Gambar 15 : <i>Tampilan</i> tuladha jinising parikan sasampunipun dipundandosi (kaca1).....	102
Gambar 16 : <i>Tampilan</i> tambahan tuladha jinising parikan sasampunipun dipundandosi (kaca 1) .....	102
Gambar 17 : <i>Tampilan</i> tuladha jinising parikan sasampunipun dipundandosi (kaca2).....	103



Gambar 18 : <i>Tampilan</i> tambahan tuladha jinising parikan sasampunipun dipundandosi (kaca2) .....	103
Gambar 19 : <i>Tampilan</i> tuladha jinising parikan sasampunipun dipundandosi (kaca3).....	104
Gambar 20 : <i>Tampilan</i> tambahan tuladha jinising parikan sasampunipun dipundandosi (kaca3) .....	104
Gambar 21 : <i>Tampilan glosarium</i> saderengipun dipundandosi (kaca1) .....	105
Gambar 22 : <i>Tampilan glosarium</i> saderengipun dipundandosi (kaca2) .....	106
Gambar 23 : <i>Tampilan glosarium</i> sasampunipun dipundandosi (kaca1).....	107
Gambar 24 : <i>Tampilan glosarium</i> sasampunipun dipundandosi (kaca2).....	107
Gambar 25 : <i>Tampilan glosarium</i> sasampunipun dipundandosi (kaca3).....	108
Gambar 26 : <i>Tampilan background</i> pambuka saderengipun dipundandosi.....	109
Gambar 27 : <i>Tampilan background menu utama</i> saderengipun dipundandosi....	109
Gambar 28 : <i>Tampilan background</i> pambuka sasampunipun dipundandosi .....	110
Gambar 29 : <i>Tampilan background menu utama</i> sasampunipun dipundandosi ..	110
Gambar 30 : <i>Tampilan</i> kasil gladhen saderengipun dipundandosi .....	112
Gambar 31 : <i>Tampilan</i> kasil gladhen sasampunipun dipundandosi.....	112
Gambar 32 : <i>Foto</i> nalika panaliti ngandharaken panganggenipun <i>media</i> dolanan	209
Gambar 33 : <i>Foto</i> nalika panaliti paring tuladha panganggenipun <i>media</i> dhateng siswa.....	209
Gambar 34 : <i>Foto</i> nalika siswa migunakaken <i>media</i> dolanan saha ngisi <i>angket</i> pambiji saking panaliti .....	210
Gambar 35 : <i>Foto</i> nalika panaliti paring <i>doorprize</i> dhateng siswa ingkang saged nggarap gladhen kanthi biji ingkang sae saha wekdal ingkang paling cepet.....	210

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Kaca

Lampiran 1 .....	121
<i>Asil tampilan pungkasan media dolanan "tiga jadi parikan"</i> .....	122
Lampiran 2 .....	137
Kurikulum SMP kelas VII semester 1 provinsi DIY .....	138
Silabus piwulangan parikan kelas VII .....	141
RPP.....	145
Lampiran 3 .....	158
<i>Flowchart media dolanan "tiga jadi parikan"</i> .....	159
<i>Naskah media dolanan "tiga jadi parikan"</i> .....	160
Cara panganggenipun <i>media</i> dolanan .....	171
Lampiran 4 .....	173
<i>Asiling validasi damel media dolanan "tiga jadi parikan" dening dosen ahli materi</i> .....	174
<i>Asiling validasi damel media dolanan "tiga jadi parikan" dening dosen ahli media</i> .....	180
<i>Asiling validasi damel media dolanan "tiga jadi parikan" dening guru basa Jawi ...</i> .....	186
<i>Asiling evaluasi pamanggih siswa tumrap media dolanan "tiga jadi parikan" ...</i>	189
Lampiran 5 .....	204
<i>Perijinan</i> .....	205
<i>Dokumentasi</i> .....	209

## **BAB I**

### **PURWAKA**

#### **A. Dhasaring Panaliten**

Parikan minangka salah satunggaling kabudayan Jawi ingkang kedah dipunlestantunaken ing jaman samenika. Babagan menika prelu, supados kabudayan Jawi mliginipun parikan tansah lestantun saha boten luntur kaliyan majengipun *ilmu pengetahuan dan teknologi*. Tembung parikan wonten gayutanipun kaliyan tembung pari utawi pantun ing basa kramanipun. Wonten ing basa Melayu wonten ingkang dipunwastani *pantun*. Racikan saha paugeranipun parikan meh sami kaliyan *pantun*. Wonten ing *pantun* wonten gatra sampiran saha gatra ingkang ngewrat wosipun, wonten ing parikan ugi ngewrat racikan saha paugeran kados mekaten (Subalidinata, 1994:35). Parikan minangka salah satunggaling *materi* ingkang wonten ing *Kurikulum* 2013 Provinsi Yogyakarta kangge siswa SMP kelas VII semester ganjil. Wonten ing *kurikulum* dipunsebataken bilih *materi* parikan kangge *kompetensi* maos. *Kompetensi Inti materi* parikan inggih menika “*memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata*”, lajeng *Kompetensi Dasar*ipun inggih menika “*memahami cangkriman dan parikan*”. Miturut *data* observasi, guru anggenipun ngandharaken *materi* parikan wonten ing satunggaling piwulangan kanthi maosaken *materi* lajeng maringi tuladha wonten ing ngajeng kelas. Variasi metode dipuntindakaken guru kanthi ndhawuhi siswa

maos *materi*. Kawontenan menika saged njalari siswa enggal bosen kaliyan ngantuk, menika dipuntambah guru boten migunakaken *media*. Sarana pasinaon ingkang dipunginakaken buku kaliyan LKS kemawon. Siswa kirang nggatosaken anggenipun sinau *materi* parikan, satemah asiling pasinaon basa Jawi siswa dados kirang sae.

Perkawis-perkawis siswa wonten ing kelas kadosta boten *konsentrasi*, bosen, saha ngantuk kedah dipunpadosaken cara supados siswa boten ngraosaken kawontenan menika malih. Sedaya perkawis menika sampun dados tanggél jawabipun guru ingkang ngasta kelas menika. Salah satunggaling cara supados siswa langkung remen anggenipun sinau inggih menika guru migunakaken *media* pasinaon ingkang saged narik kawigatosanipun siswa. Kawontenan menika nedahaken bilih *media* pasinaon menika wigatos ing salebeting piwulangan.

Wonten ing jaman sakmenika sedaya boten saged uwal saking *teknologi informasi*. *Teknologi informasi* ingkang sampun majeng saha ngrembaka mangaribawani pagesanganipun manungsa. Majengipun *teknologi informasi* menika langkung sae menawi dipunjumbuhaken kaliyan kabudayan Jawi, supados kabudayan Jawi boten ical kanthi majengipun *teknologi informasi* menika. *Teknologi informasi* ugi mangaribawani wonten ing babagan pendhidhikan. Wonten ing babagan pendhidhikan, *teknologi informasi* saged dipunginakaken kangge sarana pambiyantu wonten ing pasinaon. Kanthi majengipun *teknologi informasi*, saged dipunwujudaken *media* pasinaon ingkang saged nuwuhaken raos remen tumrap para siswa anggenipun sinau saha saged njalari siswa tansah eling kaliyan kabudayanipun piyambak.

Awit saking menika *media* pasinaon basa Jawi kanthi *materi* parikan saged dipunwujudaken kanthi munpangataken *teknologi informasi*. *Media* pasinaon ingkang saged dipundamel inggih menika awujud *aplikasi software* mawi *program Macromedia Flash Professional 8*. *Media* pasinaon menika dipunkajengaken saged mbiyantu guru anggenipun ngandharaken *materi*, saha saged mbiyantu siswa mujudaken raos remen anggenipun sinau mliginipun *materi* parikan.

*Media* pasinaon mawi *program Macromedia Flash Professional 8* menika ngewrat sedaya *materi* ingkang wonten gayutanipun kaliyan parikan saha gladhenipun. Kajawi saking menika supados langkung narik kawigatosan, ing salebeting *media* dipuntambah satunggaling *game* utawi dolanan ingkang dipunsukani nama “telu dadi parikan”. Dolanan telu dadi inggih menika salah setunggal dolanan tradhisional wonten ing Yogyakarta (Yunus, 1981:20). Lajeng dolanan telu dadi ingkang awujud *aplikasi software* ing salebeting *program Macromedia Flash Professional 8* menika dipunvariasi kanthi nglebetaken *materi-materi* parikan ing salebeting dolanan. Kanthi *media* pasinaon menika dipunkajengaken saged nuwuhaken raos remen tumrap siswa anggenipun sinau basa Jawi mliginipun *materi* parikan. Kajawi saking menika ugi supados siswa boten kesupen kaliyan dolanan tradhisional ing Jawi. Raos remen kaliyan pasinaon menika dipunajab saged ndayani asil ingkang sae wonten ing pasinaon basa Jawi mliginipun *materi* parikan menika.

## B. Underaning Perkawis

Adhedasar dhasaring panaliten wonten ing nginggil saged dipunpendhet underaning perkawis, inggih menika :

1. Prelunipun *media* pasinaon kangge nyinau *materi* parikan
2. Prelunipun guru damel *media* pasinaon supados siswa remen sinau *materi* parikan
3. Dereng kathah dipundamel *media* pasinaon basa Jawi *materi* parikan kanthi *program Macromedia Flash Professional 8* kangge siswa SMP kelas VII
4. Prelunipun mangertosi *kualitas media* pasinaon telu dadi parikan kanthi *program macromedia flash professional 8* kangge siswa SMP kelas VII
5. Prelunipun dipunmangertosi pamanggih guru basa Jawi saha siswa tumrap *media* pasinaon *materi* parikan kanthi *program Macromedia Flash Professional 8* kangge siswa SMP kelas VII

## C. Watesaning Perkawis

Adhedasar underaning perkawis wonten ing nginggil saged dipunpendhet watesaning perkawis, inggih menika :

1. Pandamelipun *media* dolanan telu dadi parikan kanthi *program macromedia flash professional 8* kangge siswa SMP kelas VII
2. Prelunipun mangertosi *kualitas media* dolanan telu dadi parikan kanthi *program macromedia flash professional 8* kangge siswa SMP kelas VII
3. Prelunipun mangertosi pamanggih guru basa Jawi saha siswa tumrap *media* pasinaon basa Jawi *materi* parikan kanthi *program Macromedia Flash Professional 8* kangge siswa SMP kelas VII

#### **D. Wosing Perkawis**

Wosing perkawis saking panaliten menika, inggih menika :

1. Kados pundi pandamelipun *media* dolanan telu dadi parikan kanthi *program macromedia flash professional 8* kangge siswa SMP kelas VII?
2. Kados pundi *kualitas media* dolanan telu dadi parikan kanthi *program macromedia flash professional 8* kangge siswa SMP kelas VII?
3. Kados pundi pamanggih guru basa Jawi saha siswa tumrap *media* pasinaon basa Jawi *materi* parikan kanthi *program Macromedia Flash Professional 8* kangge siswa SMP kelas VII?

#### **E. Ancasing Panaliten**

Ancasing panaliten saking panaliten menika, inggih menika :

1. Damel *media* dolanan telu dadi parikan kanthi *program macromedia flash professional 8* kangge siswa SMP kelas VII
2. Ngandharaken *kualitas media* dolanan telu dadi parikan ingkang dipunkasilaken awujud *software Macromedia Flash Professional 8*
3. Ngandharaken pamanggih guru basa Jawi saha siswa tumrap *media* pasinaon telu dadi parikan kanthi *program Macromedia Flash Professional 8* ingkang sampun dipunkasilaken

#### **F. Paedahing Panaliten**

Panaliten menika gadhah paedah *teoritis* kaliyan paedah *praktis*. Paedah-paedah kasebat kaandharaken kados wonten ing ngandhap menika.

## 1. Paedah teoritis

Paedah teoritis saking panaliten menika, inggih menika kangge suka *wawasan* dhumateng guru ingkang badhe damel *media* pasinaon wonten ing wekdal saklajengipun. Lajeng ugi kangge suka *wawasan* kaliyan *teori* tumrap panaliten salajengipun ingkang naliti babagan *media* pasinaon.

## 2. Paedah praktis

Panaliten menika gadhah paedah praktis kangge guru, siswa saha sekolah, andharanipun inggih menika kados mekaten.

### a. Paedah kangge guru

- 1) *Media* pasinaon menika saged mbiyantu piwulangan anggenipun ngandharaken *materi* parikan
- 2) *Media* pasinaon menika saged nambah jinising media wonten ing piwulangan Muatan Lokal Basa Jawi mliginipun *materi* parikan

### b. Paedah kangge siswa

- 1) *Media* pasinaon menika saged nuwuhaken raos remen anggenipun sinau basa Jawi mliginipun *materi* parikan
- 2) *Media* pasinaon menika saged nuwuhaken raos *mandiri* tumrap siswa wonten ing pamulangan Muatan Lokal Basa Jawi

### c. Paedah kangge sekolah

- 1) *Produk* menika saged dipunginakaken minangka *fasilitas* utawi sarana wonten ing salebeting *proses* pasinaon
- 2) *Media* pasinaon menika dipunkajengaken saged ningkataken *mutu pendidikan* wonten ing sekolah kasebat.



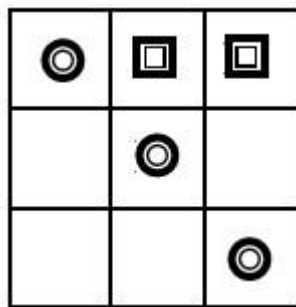
## G. Pangertosan

### 1. *Media* Pasinaon

*Media* pasinaon inggih menika sarana ingkang mbiyantu guru kangge ngandharaken seserepan dhateng siswa. (Danim, 1995:7)

### 2. Dolanan Telu dadi

Dolanan telu dadi inggih menika salah satunggal dolanan tradisional Jawi. Papan dolananipun awujud kothakan 3x3, kangge dolanan lare kalih nyepeng bidakipun piyambak-piyambak. Ingkang menang inggih menika ingkang saged mujudaken *bidakipun* dados garis lurus jejer tiga wonten ing papan dolanan. (Yunus, 1981:140)



Gambar 1: **Dolanan telu dadi**

### 3. Telu Dadi Parikan

Telu dadi parikan inggih menika dolanan telu dadi ingkang dipunkombinasi kaliyan *materi* parikan saperlu kangge *media* piwulangan.

### 4. Parikan

Parikan inggih menika unen-unen ingkang kasusun saking kalih gatra utawi sekawan gatra. Ing parikan kalih gatra gatra kaping pisan minangka sampiran dene gatra kaping kalih inggih menika isi. Ing parikan sekawan gatra kalih gatra pisanan minangka sampiran, dene kalih gatra pungkasan minangka

isi. Parikan migunakaken purwakanthi guru swara (*bersajak a, b, a, b*). (Toer, 2011:5)

##### 5. *Macromedia Flash Professional 8*

Macromedia Flash Professional 8 inggih menika *program aplikasi* ingkang dipunginakaken kangge ngolah gambar *vektor* kaliyan *animasi*. Flash saged ngolah kathah jinis objek, *proses* anggenipun damel *animasi* gampil, lajeng ukuran *file animasi* alit, awit saking menika kathah para pangangge ing bidhang *multimedia* ngangge *program* menika. (Tim Penelitian dan Pengembangan Wahana Komputer, 2006:iii)

## BAB II

### GEGARAN TEORI

#### A. Andharan Teori

##### 1. *Media Pasinaon*

##### a. Pangertosan *Media Pasinaon*

Miturut Latuheru (1988:9) tembung *media* menika saking tembung *medium* ingkang tegesipun *perantara*. *Media* minangka salah satunggal peranan *komunikasi*, inggih menika minangka peranan ingkang nglantaraken pesen antawisipun *sumber informasi* kaliyan ingkang nampi *informasi*. Saking andharan menika ateges *media* saged dipunginakaken minangka pambiyantu ing satunggaling piwulangan. Salajengipun menawi dipunjumbuhaken kaliyan piwulangan, *media* menika minangka sarana kangge ngandharaken *materi* ing salebeting piwulangan.

Gerlach (1980:241), ngandharaken bilih “*a medium, broadly conceived, is a persons, material, or even that establishes conditions which enable the learner to acquire knowledge, skills, and attitudes*”. Menika ngandharaken bilih pamulangan menika minangka satunggaling pirantos ingkang saged dipunginakaken kangge manggihaken seserepan, kaprigelan, saha budi pekerti. Miturut Daryanto (2013:5) *media pasinaon* inggih menika *media* ingkang dipunginakaken minangka pirantos saha *bahan* wonten ing piwulangan. Miturut Danim (1995:7) *media pasinaon* inggih menika sarana ingkang mbiyantu guru kangge ngandharaken seserepan dhateng siswa. Tegesipun, menawi

dipunjumbuhaken kaliyan *media* telu dadi parikan ingkang kadamel, *media* menika saged dipunginakaken minangka pambiyantu guru anggenipun ngandharaken *materi* parikan ing salebeting piwulangan.

Saking andharan pangertosan *media* pasinaon para *ahli* ing nginggil pramila saged dipunpendhet dudutanipun bilih *media* pasinaon inggih menika pirantos ingkang dipunginakaken dening guru wonten ing pamulangan ingkang nggadhahi ancas supados nggampilaken guru anggenipun ngandharaken *materi* saha nggampilaken ugi tumrap siswa anggenipun nampi andharan *materi* saking gurunipun.

#### **b. Klasifikasi Media Pasinaon**

Miturut Schramm lumantar Daryanto (2013:17), *media* dipunkempalaken miturut *kemampuan daya liputan*, inggih menika: 1) *Liputan* wiar saha sareng-sareng kadosta TV, radio, kaliyan *facsmile*; 2) *liputan* ingkang winates ing *ruangan*, kadosta *film*, *video*, *slide*, *poster*, saha *audio tape*; 3) *media* kangge sinau *individual*, kadosta buku, *modul*, *program* pasinaon kanthi *komputer* saha telpon. *Media* ingkang kadamel ing panaliten menika kalebet ing salah satunggaling *klasifikasi* menika.

Miturut Anderson lumantar Widyastuti saha Nurhidayati (2010:18), sarana pasinaon dipunperang dados sedasa *golongan* inggih menika:

- 1) Sarana *audio*, tuladhanipun inggih menika kaset campursari, siaran radio, CD, saha telpon.
- 2) Sarana *cetak*, tuladhanipun inggih menika buku pelajaran, *modul*, gambar, *brosur*, saha *pamflet*.

- 3) Sarana *audio-cetak*, tuladhanipun inggih menika kaset *audio* ingkang dipunjangkepi *bahan* ingkang kaserat.
- 4) Sarana *proyeksi visual diam*, tuladhanipun inggih menika *Overhead Transparasi (OHT)* saha *slide power point*.
- 5) Sarana *proyeksi audio visual diam*, tuladhanipun inggih menika *slide power point* ingkang wonten swantenipun.
- 6) Sarana *visual gerak*, tuladhanipun inggih menika *film bisu* utawi *film* ingkang boten wonten swantenipun.
- 7) Sarana *audio visual gerak*, tuladhanipun inggih menika *film* ingkang wonten swantenipun, VCD, saha TV.
- 8) Sarana *obyek fisik*, tuladhanipun inggih menika barang asli, *model*, saha barang tiruan saking barang aslinipun.
- 9) Sarana manungsa saha *lingkungan*, tuladhanipun inggih menika guru, *pustakawan*, saha *laboran*.
- 10) Sarana *komputer*, tuladhanipun inggih menika *CAI (Computer Assisted Intructional)* utawi piwulangan ingkang mbetahaken *komputer* saha *CMI (Computer Managed Instructional)* utawi piwulangan ingkang dipunlampahi migunakaken *komputer*.

Saking andharan menika, nedahaken saperangan *klasifikasi saking media* pasinaon. Saking *klasifikasi media* pasinaon ingkang sampun dipunandharaken, boten sedaya ingkang badhe dipunginakaken dhasar anggenipun ngembangaken *media* pasinaon ing panaliten menika, ananging dipunpendhet saperangan kemawon ingkang jumbuh kaliyan panaliten menika. Salajengipun *Kemp* saha

Dayton lumantar Arsyad (2003:37) ugi ngandharaken bilih media dipunperang dados wolung golongan, inggih menika: 1) *Media cetakan*; 2) *media panjang*; 3) *overhead transparencies*; 4) rekaman *audiotape*; 5) *slide saha filmsrtip*; 6) andharan *multi-image*; 7) rekaman vidio saha *film*; 8) *komputer*. Klasifikasi menika menawi dipunjumbuhaken kaliyan *media* dolanan ingkang kadamel, wonten saperangan *klasifikasi* ingkang jumbuh kadosta *media* menika kalebet ing *multi-image* saha anggenipun ngandharaken *media* dolanan telu dadi menika kedah dipunbiyantu kaliyan *komputer*.

Adhedhasar saking *klasifikasi media* pasinaon ingkang sampun dipunandharaken dening para *ahli* ing nginggil, *media* ingkang badhe kadamel wonten ing panaliten menika kalebet *media audio visual* amargi wonten ing *program aplikasi media* menika nampilaken gambar saha swanten. Kajawi saking menika *media* menika kalebet *media pasinaon komputer* amargi anggenipun migunakaken *media* menika kedah ngginakaken *komputer*, saha saged dipunginakaken wonten ing piwulangan kelas ugi saged kangge sinau kanthi *individual* tumrap siswa wonten ing griya.

### **c. Paedah Media Pasinaon**

Brown, dkk (1969:2) ngandharaken bilih “*creative uses of variety of media will increase the probability that your students will learn more, and retain better what they learn*”. Andharan menika nggadhahi teges bilih panganggenipun *media* ingkang mawarni-warni kanthi *kreatif* menika saged nambahi gregetipun siswa anggenipun sinau, saha tetep saged nguwaosi *materinipun*. *Media* pasinaon gadhah paedah kangge guru wonten ing piwulangan mliginipun anggenipun

ngandharaken *materi*, saha gadhah paedah tumrap siswa anggenipun nampi *materi* pasinaon. Kanthi mekaten, menawi *variasi media* ingkang dipunginakaken langkung kathah saha *kreatif*, satemah siswa langkung remen anggenipun sinau. Awit saking menika, piwulangan basa Jawi saged pikantuk asil ingkang saestu sae. Salajengipun paedah *media* pasinaon miturut Daryanto (2013:5-6), inggih menika:

- 1) Nyethakaken pesen supados boten asipat *verbalitas*.
- 2) Kangge ngatasi winatesipun papan, wekdal, tenaga saha daya indra.
- 3) Nuwuhaken greget anggenipun sinau, *interaksi* langsung antawisipun siswa kaliyan *sumber* pasinaon.
- 4) Maringi kalodhangan tumrap lare supados sinau mandiri jumbuh kaliyan *bakat* saha kaprigelan *visual* kanthi *sumber* pasinaon.
- 5) Maringi *rangsangan* ingkang sami utawi maringi *pengalaman* ingkang sami satemah saged nuwuhaken *presespsi* ingkang sami saking para siswa.
- 6) *Media* pasinaon saged kangge mbiyantu ngandharaken *informasi* ingkang awujud *materi* pasinaon, satemah saged nuwuhaken kawigatosan, minat, pamanggih, saha daya pangraosing siswa wonten ing *proses* pasinaon satemah saged ngindhakaken ancasing pasinaon.

Saking andharan menika saged dipunpendhet dudutan bilih paedah saking *media* pasinaon menika ageng pangaribawanipun, mliginipun dhateng siswa. Kanthi *media* pasinaon siswa dados langkung gampil anggenipun narima andharan *materi*, amargi *media* pasinaon maringi *fasilitas* saha *pengalaman* ingkang langkung sae wonten ing piwulangan. Kajawi saking menika, Sudjana

saha Rivai lumantar Widyastuti saha Nurhidayati (2010:15) ngandharaken bilih paedah *media* pasinaon wonten ing piwulangan inggih menika:

- 1) Piwulangan saged langkung narik kawigatosan siswa, satemah saged nuwuhaken greget anggenipun sinau.
- 2) *Materi* piwulangan langkung cetha satemah siswa gampang anggenipun mangertosi saha saged mujudaken ancas saking piwulangan kasebat.
- 3) Nambahi *variasi metode* piwulangan guru, boten namung kanthi cara ceramah kemawon. Menika saged damel siswa boten gampang bosen saha nggampilaken guru anggenipun ngandharaken *materi*.
- 4) Siswa boten namung saged mirengaken andharan saking guru, ananging saged nglampahaken, *mendemonstrasikan*, *memerankan*, saha pawiatan sanesipun ingkang taksih wonten ing tataran piwulangan.

Saking saperangan paedah *media* pasinaon ingkang sampun dipunandharaken dening para *ahli*, ingkang langkung jumbuh kaliyan *media* pasinaon telu dadi parikan ingkang kadamel saha maringi pangaribawa tumrap siswa saha guru ing antawisipun saking Sudjana saha Rivai lumantar Widyastuti saha Nurhidayati (2010:15), inggih menika: 1) nambahi *variasi metode* piwulangan guru saha nggampilaken guru anggenipun ngandharaken *materi*, 2) piwulangan langkung narik kawigatosan siswa, satemah saged nuwuhaken greget anggenipun sinau, saha 3) *materi* piwulangan langkung cetha satemah siswa gampang anggenipun mangertosi *materi*. Salajengipun saperangan paedah ingkang dipunandharaken dening Daryanto (2013:5-6) ugi jumbuh kaliyan *media* telu dadi parikan ingkang kadamel, ing antawisipun: 1) kangge ngatasi winatesipun papan,



wekdal, tenaga saha daya indra, 2) maringi kalodhangan tumrap lare supados sinau mandiri jumbuh kaliyan *bakat* saha kaprigelan *visual* kanthi *sumber* pasinaon.

Awit saking menika saged dipunpundhut dudutanipun bilih *media* pasinaon menika gadhah paedah ing antawisipun: 1) nggampilaken guru anggenipun ngandharaken *materi* piwulangan; 2) nuwuhaken greget saha kawigatosan siswa wonten ing piwulangan ing kelas; 3) siswa langkung gampil aggenipun nampi *materi* ingkang dipunandharaken dening guru; 4) nuwuhaken raos *mandiri* tumrap siswa anggenipun sinau; 5) wekdal wonten ing *proses* pasinaon saged langkung *efektif*; *satemah* asil saking *proses* pasinaon siswa saged mindhak; saha 6) siswa kaliyan guru saged langkung *interaktif*, *satemah* pasinaon saged langkung nengsemaken saha *komunikatif*.

#### **d. Titikanipun Media Pasinaon**

Miturut Gerlach & Ely lumantar Arsyad (2003:11), titikanipun *media* pasinaon inggih menika:

##### **1) Titikan *Fiksatif***

Titikan *fiksatif* inggih menika saged nyimpen lajeng nampilaken malih satunggaling *objek* utawi kadadosan. Mawi titikan menika, *objek* utawi kadadosan saged dipungambar, dipunpotret, dipun*rekam*, dipun*film*aken ingkang salajengipun dipunsimpen satemah menawi dipunbetahaken *objek* utawi kadadosan menika saged dipuntontonaken saha dipuntingali malih kados kadadosan nyatanipun.

## 2) Titikan *Manipulatif*

Titikan menika katingal saking *media* saged ngatingalaken kadadosan ingkang sejatosipun kalampahan kanthi mapinten-pinten dinten namung dipuntingalaken namung ing saperangan menit kanthi teknik *time-lapse recording*. Ewah-ewahan (*manipulasi*) dipuntindakaken supados *proses* satunggaling kadadosan ingkang dangu saged dipuncetak wekdalipun satemah saged nggampilaken siswa.

## 3) Titikan *Distributif*

Titikan *distributif* katingal saking *media* saged dipunandharaken wonten ing satunggal papan saha wekdal tartamtu ananging saged dipuntampi kaliyan kathah siswa. Menawi satunggaling *materi* sampun dipuncakaken ing satunggaling *media*, menika saged dipunproduksi saha dipunginakaken malih wekdal menapa kemawon.

Andharan menika nedahaken bilih titikanipun *media* pasinaon miturut ahli wonten tiga, inggih menika titikan *fiksatif* ingkang ngandharaken bilih *media* pasinaon menika saged ngatingalaken satunggaling kadadosan, titikan *manipulatif* ingkang ngandharaken bilih *media* pasinaon menika saged dipunewahi saprelunipun, saha titikan *distributif* ngengingi gayutanipun *media* kaliyan siswanipun saha babagan *produksi media*.

Saking andharan para ahli wonten ing nginggil, *media* pasinaon asil saking panaliten menika kalebet *media* ingkang gadhah titikan *distributif*. Kalebet *distributif* amargi *media* dolanan telu dadi parikan ingkang dipunkasilaken awujud

*CD software media* pasinaon menika saged dipunandharaken migunakaken *LCD* satemah saged dipuntampi kaliyan kathah siswa ing satunggaling papan saha wekdal. Kajawi saking menika ugi aplikasi wonten ing *CD* pasinaon menika saged dipunproduksi saha dipunginakaken malih wekdal menapa kemawon.

#### **e. Prinsip Pamilihing Media Pasinaon**

Pasinaon saged langkung *efektif* saha *optimal* menawi guru saged milih *media* ingkang trep kangge pasinaon wonten ing kelas. Miturut Arsyad (2003:74) *prinsip* pamilihing *media* pasinaon inggih menika :

- 1) Jumbuh kaliyan gegayuhan *intruksional* ingkang sampun dipuntemtokaken kanthi *umum*, inggih menika miturut salah setunggal utawi *gabungan* saking kalih utawi tigang *ranah kognitif, afektif dan psikomotor*.
- 2) Trep kangge nyengkuyung wosipun piwulangan ingkang asipat *fakta, konsep, prinsip* utawi *generalisasi*
- 3) *Praktis*, luwes saha *bertahan*
- 4) Guru gampil anggenipun migunakaken
- 5) *Pengelompokan sasaran*
- 6) *Mutu teknis*

Pamilihing *media* pasinaon kedah jumbuh kaliyan *kompetensi dasar* supados saged dipunginakaken wonten ing salebeting *proses* pasinaon saha damel siswa langkung remen kaliyan nggatosaken anggenipun sinau. Kajawi saking menika dipunkajengaken saged ndadosaken siswa langkung aktif wonten ing *proses* pasinaon ing kelas.

## **2. *Multimedia Pasinaon Interaktif***

Miturut Daryanto (2013:51) *multimedia interaktif* inggih menika satunggaling *multimedia* ingkang ngewrat pirantos kangge *ngontrol*, ingkang saged dipunlampahaken dening tiyang ingkang migunakaken *media*, satemah saged milah menapa ingkang badhe dipuntindakaken wonten ing *proses* salajengipun. Tuladha saking *multimedia interaktif* inggih menika pasinaon *interaktif*, *aplikasi game*, kaliyan sakpanunggalanipun.

Wonten ing panaliten menika badhe dipundamel *media pasinaon interaktif* ingkang dipunkombinasi kaliyan *game sederhana* ingkang dipunsukani nama “telu dadi parikan”. Lajeng *media pasinaon interaktif* telu dadi parikan menika badhe dipun damel kanthi *program macromedia flash professional 8*.

## **3. *Program Macromedia Flash Professional 8***

Miturut Tim Divisi Penelitian dan Pengembangan MADCOMS (2006:3) ngandharaken bilih *Macromedia Flash Professional 8* inggih menika satunggaling *program animasi* ingkang dipunginakaken dening para *animator* kangge ngasilaken *animasi* ingkang *professional*.

Miturut Tim Penelitian dan Pengembangan Wahana Komputer (2006:iii) *Macromedia Flash Professional 8* inggih menika *program aplikasi* ingkang dipunginakaken kangge ngolah gambar *vektor* kaliyan *animasi*. *Flash* saged ngolah kathah jinis objek, *proses* anggenipun damel *animasi* gampil, lajeng ukuran *file animasi* alit, awit saking menika kathah para pangangge ing bidhang *multimedia* ngangge *program* menika. Andharan menika jumbuh amargi ing *media* ingkang badhe kadamel migunakaken *animasi* gambar.

Miturut *Tim Divisi Penelitian dan Pengembangan MADCOMS (2006:3)*

kasaenan saking *program Macromedia Flash Professional 8* inggih menika:

- a. Saged damel *tombol interaktif* kanthi satunggaling *movie* utawi *objek* sanesipun
- b. Saged damel ewahan *transparansi* warni wonten ing *movie*
- c. Saged damel ewahan *animasi* saking setunggal wujud tumuju ing wujud sanesipun
- d. Saged damel obahing *animasi* kanthi ndherek *alur* ingkang sampun dipuntektokaken
- e. Saged dipunkonversi kaliyan dipunpublikasi dhateng kathah jinis *file*.  
Antawisipun *.swf, .html, .gif, .png, .exe, .mov*
- f. Saged ngolah saha damel *animasi* saking *objek bitmap*
- g. *Flash program animasi berbasis vector* anggadhahi *fleksibilitas* anggenipun damel *objek-objek vektor*

Saking andharan ing nginggil, nedahaken bilih *program macromedia flash professional 8* ingkang dipunginakaken wonten ing panaliten menika gadhah saperangan kasaenan, satemah trep menawi dipunginakaken minangka pirantos anggenipun damel *media* dolanan telu dadi parikan. Kajawi saking menika *program* menika gadhah kathah *fitur-fitur* ingkang enggal.

*Aplikasi Macromedia Flash Professional 8* ingkang dipunginakaken wonten ing panaliten menika kalebet *aplikasi* ingkang enggal wonten ing *versi macromedia*. Minangka *aplikasi* ingkang enggal, *aplikasi* menika gadhah kathah *fitur-fitur* enggal ingkang saged damel *animasi* langkung gampang saha sae. *Tim*

*Divisi Penelitian dan Pengembangan MADCOMS (2007:4-5) ngandharaken bilih fitur-fitur enggal ingkang wonten ing aplikasi Macromedia Flash Professional 8 inggih menika:*

a. *Gradien*

*Kontrol enggal wonten ing babagn gradien nggampilaken anggenipun damel warni gradasi ingkang langkung kompleks wonten ing satunggal objek*

b. *Objek Drawing Model*

*Saged damel saperangan objek wonten ing satunggal frame kanthi boten mangaribawani parameter ingkang langkung jangkep*

c. *Flash Type*

*Objek teks wonten ing salebeting stage ingkang langkung wiar nggampilaken anggenipun ngatur objek saha komponen wonten ing pandamelan movie utawi animasi*

d. *Panel*

*Flash professional 8 nontonaken tampilan panel-panel ingkang awujud tabulasi*

e. *Stroke*

*Damel warni gradasi wonten ing objek garis*

f. *Single Library*

*Saged migunakaken Panel Library mawi cara tunggal, uwal saking group panel sanesipun.*

*Fitur-fitur enggal ingkang wonten ing aplikasi Macromedia Flash Professional 8 menika, gadhah pangaribawa tumrap media dolanan telu dadi*

parikan ingkang kadamel ing panaliten menika. Babagan *gradien*, ing salebeting *media* menika dipunginakaken gambar saha *background* ingkang migunakaken *graidien* warni, awit saking menika mawi *fitur* menika *tampilan* saking *media* menika saged langkung sae. Salajengipun *fitur flash type* menika jumbuh kaliyan gambar animasi ingkang wonten ing salebeting *media*, *fitur* menika ndadosaken *gerak animasi* gambar saged langkung sae. Lajeng *fitur-fitur* ingkang sanesipun menika mangaribawani ing salebeting *proses* anggenipun damel *media* dolanan telu dadi parikan menika.

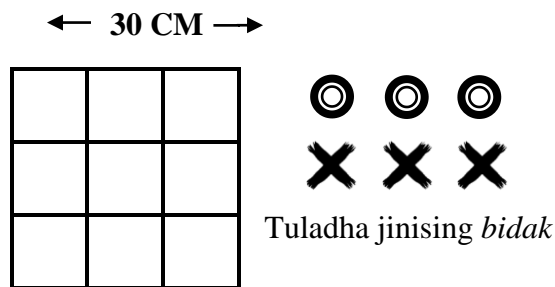
#### **4. Dolanan Telu Dadi Parikan**

Dolanan tradhisional lare dipunanggep *aset* kabudayan ingkang kedah dipungatosaken kawontenanipun. Dolanan tradisional ingkang badhe dipunginakaken ing panaliten minangka *media* dolanan inggih menika dolanan telu dadi. Dolanan telu dadi menika dipundhapuk amargi dolanan menika gampil ananging nggadhahi saperangan paedah tumrap para siswa. Miturut Yunus (1981:140) nama dolanan telu dadi menika kapundhut amargi menawi wonten ing dolanan menika *bidakipun* (*kelikir*, kertas, godhong) menika saged jejer tiga reruntutan, menika ingkang menang. Jinis dolananipun kagolong kaliyan dolanan dham-dhaman, mul-mulan, bas-basan, kaliyan macanan. Wekdal anggenipun dolanan bebas, dados boten wonten pathokan wekdal tartamtu.

Dolanan telu menika salah satunggal dolanan tradisional Jawi ingkang sampun arang dipunginakaken dolanan dening lare jaman sakmenika. Dolanan telu dadi kalebet dolanan rakyat ingkang *relatif* enggal, amargi misuwur antawis saksampunipun taun 1970-an. Sanadyan dolanan telu dadi menika dolanan

ingkang *relatif* enggal, ananging cara anggenipun dolanan sampun boten *asing* malih amargi boten beda kaliyan dolanan mul-mulan, namung beda ing papan kaliyan gunggung tiyang ingkang dolanan.

Dolanan telu dadi dipunlampahaken dening kalih lare saged jaler utawi estri. Dolanan menika ugi boten mbedakaken asal saha *golongan* utawi klompok *sosial*. Awit saking menika dolanan telu dadi saged kangge dolanan sinten mawon. Dolanan menika namung mbetahaken sakedhik pirantos. Anggenipun dolanan boten mbetahaken papan ingkang wiar, lajeng pirantos ingkang dipunginakaken ugi sakwontenipun, tuladhanipun papan kangge dolanan dipungambar kothak 3 x 3 wonten tegel utawi kertas lajeng bidakipun saged ngangge kertas utawi watu. Saksampunipun pirantos sampun cumawis, lare kalih menika kedah sut langkung ruiyin kangge nemtokaken sinten ingkang langkung rumiyin mlampah.



Gambar 2: **Papan saha *bidak* dolanan telu dadi (Yunus, 1981:142)**

Gambar menika ngandharaken wujudipun papan dolanan telu dadi ingkang awujud kothak 3x3. Salajengipun ingkang wonten ing sisih tengen saking gambar menika ngandharaken wujud jinising *bidak* ingkang dipunginakaken anggenipun dolanan telu dadi menika.



Miturut Yunus (1981:143) wonten ing dolanan telu dadi wonten aturan-aturanipun, dipunandharaken kados ing ngandhap menika:

- 1) Menawi sampun mlampah boten saged dipunambali
- 2) Boten wonten *istilah* nas menawi lepat anggenipun mlampah
- 3) Anggenipun mlampah namung satunggal lampahan saha lurus
- 4) Ingkang menang wonten ing dolanan telu dadi menika menawi *bidakipun* sampun mujudaken satunggal *deretan garis lurus*, saged *vertikal*, *horisontal*, utawi *diagonal*.

Wekdal sakmenika dolanan telu dadi menika sampun sumrambah warata ing tlatah Jawi mliginipun Yogyakarta. Dolanan menika gampil, boten mbetahaken wekdal ingkang dangu saha papan dolanan boten mbetahaken papan ingkang wiar. Awit saking menika wonten ing sekolah utawi wekdal lare-lare sami kempal kathah ugi ingkang dolanan telu dadi menika. Satemah saged dipunpundhut dudutan menawi dolanan telu dadi menika cekap misuwur wonten ing masarakat mliginipun tumrap lare-larenipun.

Salajengipun inggih menika andharan babagan parikan ingkang dados materi ing salebeting panaliten menika. Tembung parikan miturut Subalidinata (1994:35) wonten gayutanipun kaliyan tembung pari. Wonten ing basa Melayu wonten ingkang dipunwastani *pantun*. Racikan kaliyan paugeranipun parikan meh sami kaliyan *pantun*. Wonten ing *pantun* wonten gatra sampiran kaliyan wonten gatra ingkang ngewrat wosipun, wonten ing parikan ugi sami.

Miturut Hutomo lumantar Roesmiati (2008:2) parikan inggih menika salah satunggal wujud sastra wonten ing *khasanah* Jawi. Parikan wonten ing sastra Jawi

*mirip* kaliyan pantun wonten ing sastra Melayu utawi sastra Indonesia. Padmosoekotjo (1987:43-44) ngandharaken bilih parikan inggih menika satunggaling ukara ingkang nggadhahi pathokan, inggih menika :

- a. Kadadosan saking kalih ukara ingkang dhapukanipun mawi purwakanthi guru swara
- b. Saben saukara kadadosan saking kalih gatra
- c. Ukara kapisan namung minangka purwaka (sampiran), dene wosipun dumunung wonten ing ukara ingkang kaping kalih.

Saking andharan menika saged dipunpendhet seserepan bilih parikan ingkang kalebet ing sastra Jawi menika meh sami kaliyan *pantun* ingkang asalipun saking sastra Melayu. Babagan menika saged dipuntingali saking pathokan parikan kaliyan *pantun* menika sami. Babagan paugeran ingkang sami inggih menika babagan gatra saha purwakanthinipun.

Padmosoekotjo (1987:44) ugi ngandharaken bilih parikan menika limrahipun dipunginakaken medharaken raosing manah tumuju dhateng tiyang sanes. Nanging anggenipun medharaken raosing manah, inggih menika ukara ingkang wosipun dipunpurwakani ukara sanes, inggih menika ingkang kawastanan ukara purwaka utawi asring dipunsebat sampiran. Menika namung dipunginakaken kangge narik kawigatosanipun tiyang ingkang dipuntuju, supados saderengipun ukara wosipun dipunwedharaken tiyang menika sampun ketarik manahipun.

Miturut Toer (2011:5) parikan gadhah pandom ingkang dipunginakaken kangge nyusun Parikan ingkang *ideal*. Pandom anggenipun damel parikan ingkang *ideal* inggih menika:

- a. Kasusun saking kalih gatra (parikan tunggal) utawi sekawan gatra (parikan ganda)
- b. Saben gatra kasusun saking kalih pedhotan
- c. Saben pedhotan kasusun saking sekawan wanda
- d. Wonten ing parikam kalih gatra, gatra kaping pisan inggih menika sampiran saha gatra kaping kalih inggih menika isi
- e. Wonten ing parikan sekawan gatra, kalih gatra pisanan inggih menika sampiran saha kalih gatra kaping kalih inggih menika isi
- f. Sajak parikan tunggal awujud sajak silang a-b, lajeng parikan ganda awujud sajak silang ab-ab.

Sanadyan sampun wonten pandom anggenipun damel parikan ingkang *ideal*, ananging wonten mawon ngkang nyimpang saking pandom kasebat, amargi wonten ing masyarakat Jawi boten wonten aturan ingkang meksa supados damel parikan ingkang *ideal*. Parikan gadhah sipat *fleksibel* satemah saged njumbuhaken kaliyan ingkang dipunbetahaken.

Parikan ingkang *ideal* kajawi kedah gadhah wujud ingkang tetep ugi gadhah *pola* ingkang tetep. Wonten tigang *pola* parikan ingkang dipunanggep *ideal*. *Pola* kasebat inggih menika:

- a. Parikan ingkang kasusun saking kalih perangan, saben perangan dipun perang malih dados kalih. Perangan kaping pisan kasusun saking 4 wanda, lajeng ingkang kaping kalih kasusun saking 4 wanda (*pola* 4 wanda + 4 wanda).
- b. Parikan ingkang kasusun saking kalih perangan, saben perangan dipun perang malih dados kalih. Perangan kaping pisan kasusun saking 4 wanda, lajeng ingkang kaping kalih kasusun saking 8 wanda (*pola* 4 wanda + 8 wanda).
- c. Parikan ingkang kasusun saking kalih perangan, saben perangan dipun perang malih dados kalih. Perangan kaping pisan kasusun saking 8 wanda, lajeng ingkang kaping kalih kasusun saking 8 wanda (*pola* 8 wanda + 8 wanda).

Subalidinata (1994:36) ugi ngandharaken tigang jinising parikan, inggih menika:

- a. Parikan ringkes (karmina)

Tuladha: Pitik walik mangan peyek,  
Isih cilik betah melek.

- b. Parikan ingkang didhapuk kalih gatra

Tuladha: Kembang andong tinandur tepining gedhong,  
Sugih omong pratandha kawruhe kopong.

- c. Parikan ingkang didhapuk sekawan gatra

Tuladha: Uwit jeruk amba godhonge,  
Wohe mateng dipethik bocah,  
Aja umuk yen lagi duwe,  
Saiki seneng sesuke susah.

Saking andharan ngengingi pandom saha jinising parikan, saged dipunpendhet seserepan bilih anggenipun damel parikan menika gampil saha ngremenaken. Awit saking menika *materi* parikan menika trep menawi

dipunginakaken minangka *materi* ing salebeting *media* ingkang badhe dipundamel.

Adhedhasar andharan ngengingi dolanan telu dadi saha materi parikan ing nginggil, prelu dipundamel satunggaling *media* pasinaon ingkang njumbuhaken dolanan tradisional kaliyan *materi* parikan. Dolanan telu dadi saha *materi* parikan menika dipunpadhu saha dipunwujudaken migunakaken *program macromedia flash professional 8*. Salajengipun dipunkasilaken satunggaling *media* dolanan kanthi nama telu dadi parikan. Wonten ing panaliten menika dolanan telu dadi parikan dipunwujudaken migunakaken *program macromedia flash professional 8* supados langkung sae saha gampang dipunginakaken dening siswa. Caranipun dolanan boten beda kaliyan dolanan telu dadi ingkang aslinipun, bedanipun wonten ing telu dadi parikan menawi badhe nglampahaken *bidakipun* kedah mangsuli pitakenan ngengingi *materi* parikan rumiyin.

Dolanan menika minangka salah satunggal wujud latian sakderengipun gladhen wonten ing *media* pasinaon babagan *materi* parikan ingkang dipundamel supados saged nggarap gladhen kanthi sae. Amargi dolanan telu dadi namung saged dipunmainaken kangge kalih lare, kamangka anggenipun ngginakaken *media* pasinaon menika *fleksibel*. Ingkang dipunmaksud *fleksibel* wonten mriki inggih menika *media* telu dadi parikan saged dingge kalih lare ingkang satunggal meja, saged ugi kelas dipundamel kalih kelompok kangge dolanan telu dadi parikan menika.

Kasaenan saking *media* dolanan telu dadi parikan menika inggih menika kados dipunandharaken ing ngandhap:

- 1) Gampil anggenipun migunakaken
- 2) Kangge hiburan ananging tetep wonten *materi* ingkang dipunsinaoni
- 3) Saged dipunginakaken wonten griya dening siswa kanthi mandiri
- 4) Saged nuwuhaken raos *kompetitif* amargi dolanan menika kangge lare kalih
- 5) Kangge nguri-uri dolanan tradhisional masarakat Jawi

Salajengipun kakirangan saking *media* dolanan menika, *game* utawi dolanan ing salebeting *media* menika winates kangge kalih siswa kemawon.

## **B. Panaliten ingkang Jumbuh**

Panaliten ingkang jumbuh kaliyan panaliten menika inggih menika panaliten saking Tri Ari Hardiyanti mahasiswa jurusan pendidikan basa daerah kanthi nomor induk mahasiswa 09205241067. Kanthi iran-irahan “Pengembangan Media Interaktif kanthi *Aplikasi Adobe Flash CS5* wonten ing Piwulangan Lagu Dolanan tumrap Siswa Kelas VII”. Panaliten menika nggadhahi ancas kangge ngrantam, ndamel, nguji *media* saha ngandharaken panyaruwe siswa saking *media* pasinaon ingkang dipundamel.

Panaliten Tri saged dados dhasaring panaliten menika amargi panaliten menika sami-sami migunakaken metode *Research & Development* ingkang saged dipunginakaken minangka saran anggenipun damel *media*. Bedanipun wonten ing panaliten Tri ngginakaken *program Adobe Flash CS5* menawi wonten ing panaliten menika ngginakaken *program macromedia flash professional 8*. Beda sanesipun inggih menika babagan *materi*ipun.

Salajengipun panaliten ingkang jumbuh inggih menika saking Laeli Maftukhah mahasiswa jurusan pendidikan basa daerah kanthi nomor induk

mahasiswa 08205244010. Kanthi iran-irahan “Pengembangan Macromedia Flash Professional 8 sebagai Media Pembelajaran Wangsalan untuk Siswa SMP kelas VIII”. Panaliten menika nggadhahi ancas kangge ngrantam, ndamel, nguji *media*, saha ngandharaken panyaruwe siswa saking *media* pasinaon ingkang dipundamel.

Panaliten Laeli saged dados dhasaring panaliten menika amargi panaliten menika sami-sami migunakaken metode *Research & Development* saha *aplikasi macromedia flash professional 8* ingkang saged dipunginakaken minangka saran anggenipun damel *media*. Bedanipun wonten ing panaliten Laeli ngandharaken *materi* wangsalan, lajeng wonten panaliten menika ngandharaken parikan.

Inkang pungkasan, panaliten ingkang jumbuh inggih menika panaliten saking Exwan Andriyan Verrysaputro mahasiswa jurusan pendidikan basa daerah kanthi nomor induk mahasiswa 10205244071. Kanthi iran-irahan “Media Pasinaon Nyemak Cariyos Wayang kanthi Program *Macromedia Flash Professional 8* kangge Siswa SMP Kelas VIII”. Panaliten menika nggadhahi ancas kangge ngrantam, ndamel, nguji *media* ingkang dipundamel mawi *program macromedia flash professional 8*, saha ngandharaken panyaruwe siswa saking *media* pasinaon ingkang dipundamel.

Panaliten Exwan saged dados dhasaring panaliten menika amargi panaliten menika sami-sami migunakaken metode *Research & Development* saha *aplikasi macromedia flash professional 8* ingkang saged dipunginakaken minangka saran anggenipun damel *media*. Bedanipun wonten ing *materi* ingkang dipunginakaken. *Objek* saking panaliten Exwan inggih menika siswa SMP kelas VIII, wonten ing panaliten menika ingkang dados *objek* inggih menika siswa SMP kelas VII.

### C. Nalaring Pikir

Parikan menika minangka salah satunggal *materi* ingkang wigatos dipunsinaoni dening para kadang mudha sakmenika, mliginipun kangge siswa SMP kelas VII amargi parikan menika minangka wujud saking budaya Jawi ingkang prelu dipunlestantunaken. Parikan saged nggladhen tiyang bilih menawi badhe ngendika kedah dipunpenggalih rumiyin wos saking ukara ingkang dipunandharaken. Parikan nedahaken kaprigelanipun tiyang anggenipun ngolah tembung.

Parikan kedah dipunwucalaken kanthi sae supados para siswa saged gampil anggenipun nampi *materi* parikan. Ananging anggenipun ngandharaken *materi* parikan guru migunakaken *variasi metode* ingkang boten migunakaken *media*. Babagan menika njalari siswa boten ngraosaken remen anggenipun sinau *materi* parikan. Adhedhasar perkawis menika panaliten menika badhe mujudaken *media* pasinaon telu dadi parikan kanthi *program macromedia flash professional 8* kangge siswa SMP kelas VII. *Media* pasinaon menika dipundamel kanthi njumbuhaken *kompetensi inti* saha *kompetensi dasar*ipun. Kajawi saking menika ugi dipuntindakaken *uji validasi media* pasinaon dening *dosen ahli media*, *dosen ahli materi*, guru basa Jawi saha panyaruwe saking siswa kelas SMP VII. *Media* pasinaon menika dipunkajengaken saged nggangsaraken wonten ing pasinaon *materi* parikan saha ndamel pasinaon *materi* parikan langkung ngremenaken satemah saged njalari kasil saking pasinaon saged sae jumbuh kaliyan *standar penilaian*.



### **BAB III**

#### **CARA PANALITEN**

##### **A. Jinising Panaliten**

*Metode* panaliten wonten ing panaliten menika migunakaken *metode penelitian dan pengembangan* utawi *research and development*, ingkang dipunsebat ugi *metode R&D*. Miturut Sugiyono (2013:297) *research and development metode* panaliten ingkang dipunginakaken kangge ngasilaken satunggaling *produk* tartamtu, kaliyan nguji *keefektifan* saking *produk* kasebat. Lajeng miturut Borg & Gall (1983:772) *metode research and development* inggih menika salah satunggaling *proses* ingkang dipunginakaken kangge ngrembakakaken saha ngesahaken *produk* wonten ing *bidang* pendhidhikan. Ingkang cak-cakanipun inggih menika, ningali asil-asil panaliten saderengipun ingkang jumbuh kaliyan *validitas komponen-komponen* wonten ing *produk* ingkang badhe dipundamel, mujududaken dados satunggaling *produk*, dipun*uji coba*, saha ngoreksi *produk* kasebat adhedhasar asil *uji coba*.

Panaliten menika migunakaken *model prosedural*, inggih menika migunakaken cara ingkang urut saha kedah dipunlampahi dening panaliti kangge ngasilaken satunggaling *produk*. Panaliten dipunlampahi kanthi (1) Tataran *analisis*, (2) tataran *desain media*, (3) tataran damel *media*, (4) tataran *validasi* saha *uji coba*, saha (5) tataran *revisi* saha damel *produk* ingkang pungkasan.

## **B. Subjek saha Objek Panaliten**

*Subjek* panaliten wonten ing panaliten menika siswa kelas VII SMP N 3 Bantul. Lajeng *objek* panalitenipun inggih menika kados pundi siswa saged nguwaosi *materi* parikan kanthi *media* pasinaon ingkang kadamel saking *program macromedia flash professional 8*. Pamilihing *subjek* wonten ing panaliten menika adhedhasar saking kirangipun pangertosan siswa babagan *materi* parikan. Kirangipun pangertosan siswa babagan *materi* parikan menika dipunjalari salah satunggalipun amargi siswa kirang nggatosaken kaliyan bosen anggenipun nglampahi piwulangan basa Jawi mliginipun *materi* parikan. Perkawis menika menika amargi taksih kirangipun pirantos ingkang dipunginakaken guru kangge ngandharaken *materi*, wonten ing babagan menika inggih menika *media* pasinaon ngengingi *materi* parikan. Saking perkawis menika satemah siswa kelas VII sonten SMP N 3 Bantul ingkang dados *subjek* panaliten wonten ing panaliten menika.

Saking perkawis-perkawis wonten ing nginggil, dipunajab supados *media* dolanan telu dadi parikan ingkang kadamel kanthi *program macromedia flash professional 8* saged nuwuhaken raos remen tumrap para siswa anggenipun nyinauni *materi* parikan. Awit saking raos remen anggenipun sinau *materi* parikan kanthi *media* pasinaon menika satemah siswa langkung nguwaosi babagan *materi* parikan.

## **C. Prosedur anggenipun Damel Media Pasinaon**

Damel *media* pasinaon kedah manut kaliyan cak-cakan anggenipun damel *media* pasinaon supados saged kawujud *media* pasinaon ingkang sae, satemah

saged dipunginakaken wonten ing salebeting pamulangan basa Jawi mliginipun *materi* parikan. Miturut Padmo (2004:418-423) cak-cakanipun damel sarana pasinaon wonten ing panaliten *R&D* inggih menika:

### **1. Tataran Analisis**

Tataran *analisis* dipunlampahi kanthi cara nganalisis *kurikulum* saha *karakteristik* siswa. Nganalisis *kurikulum* dipunlampahi kangge mangertosi *tingkat kompetensi* ingkang dipunkajengaken kaliyan *kurikulum*. *Tingkat kompetensi* wonten ing *kurikulum* saged dipunmangertosi wonten ing *Kompetensi Inti* (KI) saha *Kompetensi Dasar* (KD), *indikator* saha *materi* pasinaon. *Kompetensi inti materi* parikan kasebat inggih menika “*memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata*”; lajeng *kompetensi dasar*ipun inggih menika “*memahami cangkriman dan parikan*”. Nganalisis *karakteristik* siswa dipunlampahi kangge mangertosi kados pundi *karakteristik* siswa nalika nglampahi pasinaon *materi* parikan.

### **2. Tataran Desain Media**

Adhedasar saking asil tataran *analisis*, lajeng dipunlampahi tataran *desain media*. Tataran *desain media* dipuntindakaken kanthi cara panaliti pados *referensi* ingkang jumbuh kaliyan *materi* ingkang badhe dipunginakaken wonten *media* pasinaon. Salajengipun dipundamel *flowchart*, inggih menika *diagram alur pengembangan media*. Sasampunipun damel *flowchart*, dipundamel *naskah media* pasinaon ingkang ngewrat sedaya ingkang sakmangke dipunwujudaken wonten ing salebeting *media* pasinaon.

### 3. Tataran Damel Media

Salajengipun panaliti ngecakaken *naskah media* ingkang sampun dipundamel dados *media* pasinaon kanthi *program macromedia flash professional 8*. *Media* pasinaon menika awujud *Compact Disk (CD)* kanthi *program Macromedia Flash professional 8*.

### 4. Tataran Validasi saha Uji Coba

Sasampunipun *media* pasinaon sampun dipunkasilaken awujud *Compact Disk (CD)* migunakaken *program Macromedia Flash professional 8*, tataran saklajengipun inggih menika tataran *validasi saha uji coba media* pasinaon. Tataran *validasi saha uji coba* menika dipunlampahi kanthi cara nyuwun supados *dosen ahli media* pasinaon saha *dosen ahli materi* paring pambiji, paring panyaruwe, saha pamrayogi tumrap *media* pasinaon ingkang sampun kadamel. Saklajengipun *media* pasinaon menika dipun*uji cobakaken* saha dipunsuwunaken panyaruwe dhateng guru basa Jawi saha siswa kelas VII-H SMP N 3 Bantul.

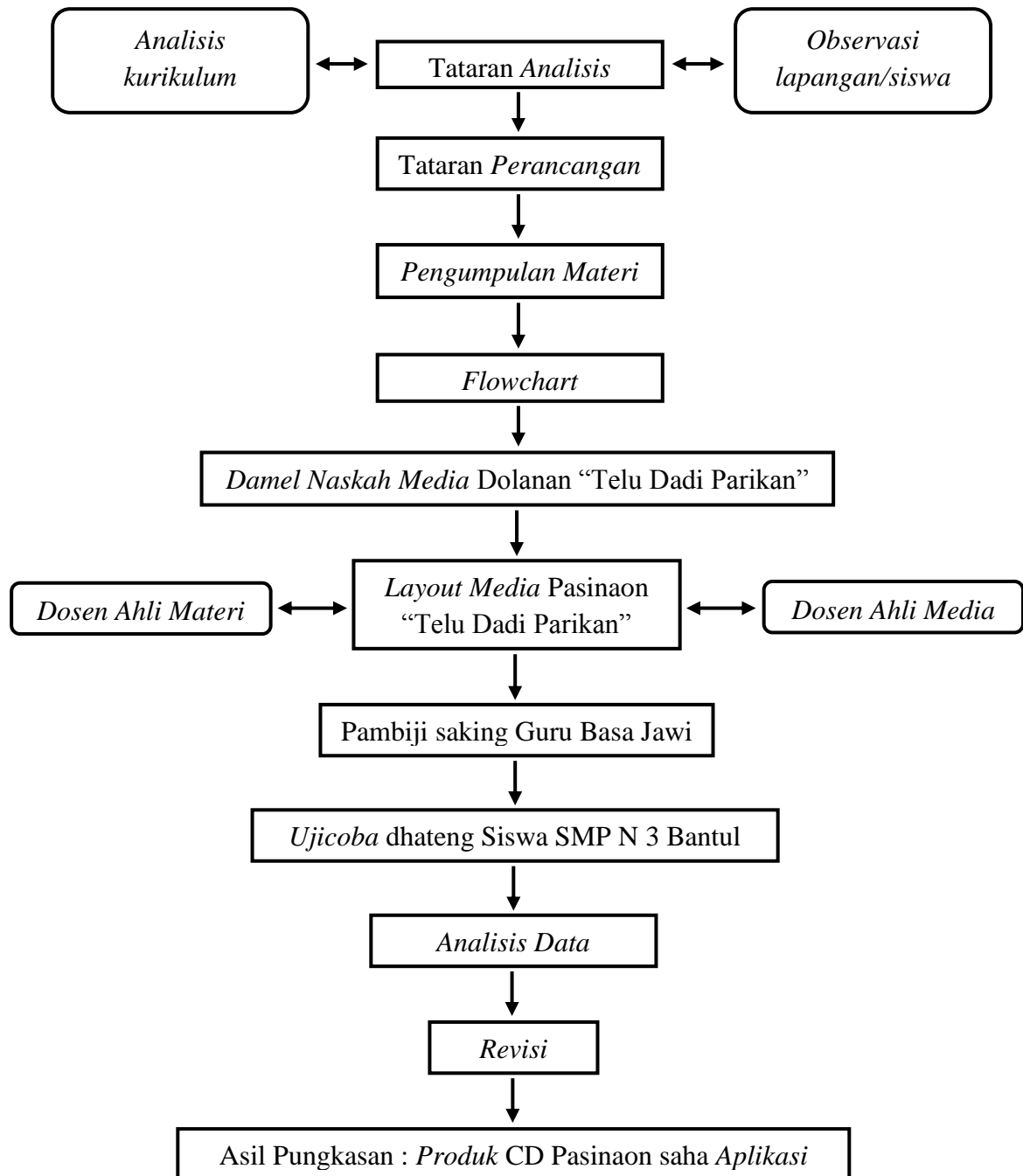
### 5. Tataran Revisi saha Damel Produk ingkang Pungkasan

*Revisi* dipuntindakaken adhedhasar pamrayogi saha biji saking asiling *uji validasi ahli*, pamanggih saking guru basa Jawi sarta pamanggih saking siswa. *Revisi* menika dipuntindakaken minangka upaya damel *produk* ingkang sae.

Sasampunipun nglampahi *revisi* saking dosen *ahli materi*, dosen *ahli media*, guru basa Jawi, saha siswa kelas VII H SMP N 3 Bantul dipunasilaken *produk pungkasan* awujud *CD media* dolanan “telu dadi parikan” ngangge *program macromedia flash professional 8*. *Produk media* dolanan “telu dadi

parikan” ngangge *program macromedia flash professional 8* menika saged dipun-ginakaken wonten ing pasinaon *materi* parikan.

### ***Bagan Pengembangan***



Gambar 3: **Bagan Pengembangan Media Dolanan Telu Dadi Parikan**

#### **D. Evaluasi Produk**

Pambijinipun *produk* wonten ing panaliten menika migunakaken *desain deskriptif*. *Desain deskriptif* menika ngandharaken asiling panaliten *evaluasi kualitas media* ingkang dipuncaosaken dening dosen *ahli materi*, dosen *ahli media*, guru basa Jawi, saha pamanggih siswa. *Desain pambiji produk media* dipunlampahi kanthi kalih tataran, inggih menika pambiji saking dosen *ahli materi* saha dosen *ahli media* sarta pambiji saha pamrayogi saking guru basa Jawi saha siswa.

#### **E. Jinising Data**

*Data* wonten ing panaliten menika kalebet data *kualitatif* kaliyan data *kuantitatif*. Andharanipun kados wonten ing ngandhap menika:

##### **1. Data Kualitatif**

##### **a. Asiling angket pambiji kualitas media pasinaon**

Wonten ing *angket pambiji kualitas media pasinaon* migunakaken jinis data *kualitatif* ingkang awujud *nilai kategori*. Data *kualitatif* menika kapundhut saking asiling *angket pambiji media pasinaon* saking dosen *ahli media*, dosen *ahli materi*, saha guru basa Jawi dhateng *produk* ingkang sampun dipunkasilaken. Wujud saking data *kualitatif kualitas media pasinaon* inggih menika: Sae Sanget (SS), Sae (S), Cepak (C), Kirang (K), Kirang Sanget (KS). Anggenipun ngukur inggih menika kados mekaten:

- |                    |   |
|--------------------|---|
| 1) Sae Sanget (SS) | : <i>media pasinaon</i> pikantuk skor 5 |
| 2) Sae (S)         | : <i>media pasinaon</i> pikantuk skor 4 |
| 3) Cepak (C)       | : <i>media pasinaon</i> pikantuk skor 3 |
| 4) Kirang (K)      | : <i>media pasinaon</i> pikantuk skor 2 |

5) Kirang Sanget (KS) : *media* pasinaon pikantuk skor 1

b. Asiling Angket Pamanggih Siswa

Asiling *angket* panyaruwe siswa ngengingi *media* pasinaon ingkang dipunuji *cobakaken* dhateng siswa menika mujudaken *data kualitatif* ingkang awujud *nilai kategori*. Wujudipun *data kualitatif* panyaruwe siswa inggih menika: Sarujuk Sanget (SS), Sarujuk (S), Mangu-Mangu (MM), Kirang Sarujuk (KS), Boten Sarujuk (BS). Anggenipun ngukur inggih menika kados mekaten:

- a) Sarujuk Sanget (SS) : *media* pasinaon pikantuk skor 5
- b) Sarujuk (S) : *media* pasinaon pikantuk skor 4
- c) Mangu-Mangu (MM) : *media* pasinaon pikantuk skor 3
- d) Kirang Sarujuk (KS) : *media* pasinaon pikantuk skor 2
- e) Boten Sarujuk (BS) : *media* pasinaon pikantuk skor 1

2. *Data Kuantitatif*

*Data kuantitatif* wonten ing panaliten menika awujud *skor angket* saking *dosen ahli media*, *dosen ahli materi*, guru basa Jawi saha panyaruwe saking siswa.

- a. *Data kuantitatif* saking angket pambiji *kualitas media* pasinaon awujud *skor* pambiji

Tabel 1: *Data kuantitatif saking angket pambiji kualitas media pasinaon*

<i>Kode</i>	<i>Kategori</i>	<i>Skor</i>
SS	Sae Sanget	5
S	Sae	4
C	Cekap	3
K	Kirang	2
KS	Kirang Sanget	1

b. *Data kuantitatif saking angket panyaruwe siswa awujud skor pambiji*

Tabel 2: *Data kuantitatif saking angket panyaruwe siswa*

<i>Kode</i>	<i>Kategori</i>	<i>Skor</i>
SS	Sarujuk Sanget	5
S	Sarujuk	4
MM	Mangu-Mangu	3
KS	Kirang Sarujuk	2
BS	Boten Sarujuk	1

#### **F. Caranipun Ngempalaken Data**

Caranipun ngempalaken *data* wonten ing panaliten menika mawi cara *kuisisioner (angket)*. *Kuisisioner (angket)* miturut Sugiyono (2013:142) inggih menika *teknik* ngempalaken *data* ingkang dipunlampahi kanthi cara maringi *seperangkat* pitakenan ingkang kaserat dhateng *responden* supados dipunwangsul. Wonten ing panaliten menika migunakaken sekawan jinis *kuisisioner* ingkang katujokaken dhateng *dosen ahli media*, *dosen ahli materi*, guru basa Jawi saha siswa.

#### **G. Pirantining Ngempalaken Data**

Pirantining panaliten dipunsebat ugi *instrumen* panaliten. Sugiyono (2013: 102) ngandharaken bilih *instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian*. Piranti panaliten ingkang dipunginakaken wonten ing panaliten menika kaperang dados sekawan, inggih menika pirantining pambiji saking *dosen ahli media*, *dosen ahli materi*, guru basa Jawi saha saking siswa.



## 1. Piranti Validasi Kualitas Media

### a. Validasi Kualitas Media dening Dosen Ahli Materi

Pirantining validasi kualitas media saking dosen ahli materi tumrap media pasinaon ingkang sampun kadamel wonten kalih, inggih menika perangan piwulangan kaliyan perangan leresipun isi.

#### 1) Perangan Piwulangan

Validasi kualitas media perangan piwulangan menika kaperang dados 9 indikator. Wondene kisi-kisi validasi perangan piwulangan dening dosen ahli materi saged dipunpirsani wonten ing tabel ing ngandhap menika.

Tabel 3: *Kisi-kisi validasi kualitas media perangan piwulangan dening dosen ahli materi*

No.	Indikator	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1	Kualitas anggenipun maringi motivasi siswa					
2	Jumbuhipun indikator kaliyan kompetensi dasar					
3	Jumbuhipun materi kaliyan kompetensi dasar					
4	Leresipun materi					
5	Cethanipun andharan materi					
6	Cekap anggenipun maringi gladhen					
7	Jumbuhipun soal kaliyan indikator					
8	Leres anggenipun migunakaken basa kaliyan ejaan					
9	Cetha anggenipun migunakaken istilah					

## 2) Perangan Leresipun isi

*Validasi kualitas media* perangan leresipun isi kaperang dados 8 indikator.

Wondene kisi-kisi validasi perangan leresipun isi dening *dosen ahli materi* saged dipunpirsani wonten ing ngandhap menika.

Tabel 4: ***Kisi-kisi validasi kualitas media*** perangan leresipun isi dening *dosen ahli materi*

No.	Indikator	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1	Materi trep kaliyan ancasing piwulangan					
2	Cara anggenipun ngandharaken materi					
3	Sistematika andharan materi					
4	Jumbuhipun tuladha kaliyan materi					
5	Basa ingkang dipunginakaken gampil dipunmangertosi					
6	Rumusan soal jumbuh kaliyan kompetensi dasar					
7	Rumusan soal jumbuh kaliyan indikator					

### b. *Validasi Kualitas Media dening Dosen Ahli Media*

Pirantining pambiji saking *dosen ahli media* tumrap *media* pasinaon ingkang sampun kadamel wonten kalih, inggih menika perangan *tampilan* kaliyan perangan *pemrograman*.

#### 1) Perangan Tampilan

Perangan *tampilan* wonten ing *validasi kualitas media* pasinaon saking *dosen ahli media* dipunandharaken sedaya indikator wonten ing ngandhap menika.

Tabel 5: *Kisi-kisi validasi kualitas media perangan tampilan dening dosen ahli media*

No.	Indikator	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1	Cethanipun pitedah anggenipun migunakaken <i>program</i>					
2	Seratan gampil dipunmangertosi					
3	Tatanan warni sampun sae					
4	<i>Konsistensi</i> anggenipun mapanaken <i>tombol</i>					
5	<i>Kualitas tampilan</i> gambar					
6	<i>Kualitas animasi</i>					
7	<i>Musik pengiring</i> sampun trep					
8	<i>Tampilan layar</i> sampun trep					
9	Cethanipun swanten					
10	Leres anggenipun migunakaken basa					

## 2) Perangan Pemrograman

*Validasi kualitas media* pasinaon perangan *pemrograman* menika kaperang dados 9 indikator. Wondene kisi-kisi pambiji perangan *pemrograman* dening *dosen ahli media* saged dipunpirsani wonten tabel ing ngandhap menika.

Tabel 6: *Kisi-kisi validasi kualitas media perangan pemrograman dening dosen ahli media*

No.	Indikator	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1	Cethanipun <i>navigasi</i>					
2	<i>Konsistensi</i> anggenipun migunakaken <i>tombol</i>					

Tabel salajengipun						
3	Cethanipun pitedah					
4	Gampil anggenipun migunakaken <i>media</i>					
5	<i>Efisiensi</i> anggenipun migunakaken <i>layer</i>					
6	<i>Efisiensi teks</i>					
7	<i>Respon</i> dhateng siswa					
8	Cepetipun program					
9	<i>Media</i> saged narik kawigatosan					

## 2. Piranti Angket Pamanggih Guru Basa Jawi saha Siswa

### a. Pamanggih Guru Basa Jawi tumrap *Kualitas Media*

Pirantining pambiji saking guru basa Jawi tumrap *media* pasinaon ingkang sampun kadamel wonten kalih, inggih menika perangan leresipun *konsep* saha *kompetensi* kaliyan perangan *kualitas tampilan*.

#### 1) Perangan Leresipun *Konsep* saha *kompetensi*

Perangan Leresipun *Konsep* saha *kompetensi* wonten ing pambiji *kualitas media* pasinaon saking guru basa Jawi dipunandharaken wonten ing gangsal *indikator*, saged dipunpirsani wonten tabel ing ngandhap menika.

Tabel 7: ***Kisi-kisi pambiji media perangan leresipun konsep saha kompetensi dening guru basa Jawi***

No.	<i>Indikator</i>	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1	Jumbuhipun <i>materi</i> kaliyan <i>kompetensi dasar</i> ingkang wonten ing <i>Kurikulum 2013</i>					
2	Urutanipun <i>materi</i> sampun trep					

Tabel salajengipun						
3	Cethanipun <i>evaluasi</i> utawi gladhen					
4	Jumbuhipun <i>media</i> ingkang dipunginakaken kaliyan <i>kompetensi dasar</i>					
5	Cethanipun basa kaliyan <i>ejaan</i> ingkang dipunginakaken					

## 2) Perangan *Kualitas Tampilan*

Perangan *kualitas tampilan* wonten ing pambiji *kualitas media* pasinaon saking guru basa Jawi dipunandharaken wonten ing gangsal *indikator*, saged dipunpirsani wonten tabel ing ngandhap menika.

Tabel 8: *Kisi-kisi pambiji media peranan kualitas tampilan* dening guru basa

### Jawi

No.	Indikator	Wangsulan				
		SS	S	C	K	KS
1	Cethanipun pitedhah anggenipun migunakaken <i>media</i> pasinaon <i>materi</i> parikan kanthi <i>aplikasi macromedia flash professional 8</i>					
2	Trepipun tatanan warni					
3	<i>Tampilan menu</i>					
4	Jinis saha <i>ukuran teks</i>					
5	<i>Kualitas gambar</i> wonten <i>game</i>					

## b. Pamanggih Siswa tumrap *Kualitas Media*

Pirantining pamanggih siswa anggenipun migunakaken *media* pasinaon ingkang kadamel menika kaperang dados sekawan peranan pambiji. Sekawan peranan kasebat inggih menika peranan gampilipun mangertosi, peranan

*kemandirian* anggenipun sinau, peranan *penyajian media*, saha peranan *pengoprasian media*.

#### 1) Perangan Gampilipun Mangertosi

Perangan gampilipun mangertosi wonten ing pambiji *kualitas media* pasinaon saking siswa dipunandharaken wonten ing enem *indikator*, saged dipunpirsani wonten tabel ing ngandhap menika.

Tabel 9: *Kisi-kisi pambiji media* peranan gampilipun mangertosi saking pamanggih siswa

No.	Indikator	Wangsulan				
		SS	S	MM	KS	BS
1	<i>Media</i> pasinaon menika maringi seserepan ingkang sae babagan <i>materi</i> parikan					
2	<i>Materi</i> parikan ingkang dipunandharaken wonten <i>media</i> piwulangan menika saged dipunmangertosi dening siswa kanthi gampil					
3	Saksampunipun sinau kanthi migunakaken <i>media</i> pasinaon menika siswa saged mangertosi <i>materi</i> parikan					
4	Gladhen soal wonten ing <i>media</i> pasinaon menika saged nuntun siswa kangge mangertosi <i>materi</i>					
5	Gladhen soal wonten ing <i>media</i> pasinaon menika saged dipungarap sedaya kanthi gampil					
6	<i>Glosarium</i> mbyantu siswa kangge mangertosi tembung-tembung ingkang boten dipunmangertosi					

#### 2) Perangan *Kemandirian* anggenipun Sinau

Perangan *kemandirian* anggenipun sinau wonten ing pambiji *kualitas media* pasinaon saking siswa dipunandharaken wonten ing sekawan *indikator*, saged dipunpirsani wonten tabel ing ngandhap menika.

Tabel 10: *Kisi-kisi pambiji media perangan kemandirian anggenipun sinau saking pamanggih siswa*

No.	Indikator	Wangsulan				
		SS	S	MM	KS	BS
1	<i>Media</i> pasinaon menika maringi kalodhangan siswa supados sinau kanthi <i>mandiri</i>					
2	Siswa saged remen sinau <i>materi</i> parikan kanthi migunakaken <i>media</i> menika					
3	Kanthi <i>media</i> pasinaon menika siswa langkung gampil anggenipun badhe ngambali <i>materi</i> parikan					
4	<i>Media</i> pasinaon menika saged dipunginakaken kangge sinau piyambak wonten griya					

### 3) Perangan *Penyajian Media*

Perangan *penyajian media* wonten ing pambiji *kualitas media* pasinaon saking siswa dipunandharaken wonten ing enem *indikator*, saged dipunpirsani wonten tabel ing ngandhap menika.

Tabel 11: *Kisi-kisi pambiji media perangan penyajian media saking pamanggih siswa*

No.	Indikator	Wangsulan				
		SS	S	MM	KS	BS
1	Seratan wonten ing <i>media</i> menika katingal cetha kaliyan gampil dipunwaos					

<b>Tabel salajengipun</b>						
2	<i>Materi</i> dipunandharaken kanthi basa ingkang prasaja satemah gampil dipunmangertosi dening siswa					
3	<i>Tampilan media</i> menika narik kawigatosan siswa					
4	Warninipun <i>background</i> kaliyan seratan katingal trep					
5	Gambar saha <i>animasi</i> katingal cetha					
6	<i>Musik</i> ingkang ngiringi narik kawigatosan satemah siswa ngraosaken remen nalika sinau migunakaken <i>media</i> menika					

#### 4) Perangan *Pengoperasian Media*

Perangan *pengoprasian media* wonten ing pambiji *kualitas media* pasinaon saking siswa dipunandharaken wonten ing enem *indikator*, saged dipunpirsani wonten tabel ing ngandhap menika.

Tabel 12: ***Kisi-kisi pambiji media peranan pengoperasian media saking pamanggih siswa***

No.	<i>Indikator</i>	Wangsulan				
		SS	S	MM	KS	BS
1	Pitedah anggenipun migunakaken <i>media</i> gampil dipunmangertosi, satemah siswa saged migunakaken <i>media</i> kanthi gampil					
2	<i>Tombol</i> ingkang cumawis wonten ing <i>media</i> menika gampil dipunginakaken					
3	<i>Media</i> pasinaon menika saged dipunginakaken siswa kanthi gampil tanpa pambiyantu tiyang sanes					



Tabel salajengipun						
4	Kanthi sedayanipun <i>media</i> menika gampil dipunginakaken					

## H. Caranipun Nganalisis Data

Caranipun nganalisis data wonten ing panaliten menika migunakaken kalih tataran. Kalih tataran kasebat inggih menika ngewahi biji *kategori* dados *skor* pambiji kaliyan *nganalisis skor* kanthi cara ngetang *skor* saking pambiji.

### 1. Ngewahi Biji Kategori dados Skor Pambiji

Cara anggenipun ngewahi biji *kategori* dados *skor* pambiji inggih menika :

#### a. Pambiji Kualitas Media Pasinaon

Tabel 13: *Kriteria biji kategori kualitas media pasinaon dhateng skor biji*

<i>Kode</i>	<i>Kategori</i>	<i>Skor</i>
SS	Sae Sanget	5
S	Sae	4
C	Cekap	3
K	Kirang	2
KS	Kirang Sanget	1

- 1) Sae Sanget (SS) : *media* pasinaon pikantuk skor 5
- 2) Sae (S) : *media* pasinaon pikantuk skor 4
- 3) Cekap (C) : *media* pasinaon pikantuk skor 3
- 4) Kirang (K) : *media* pasinaon pikantuk skor 2
- 5) Kirang Sanget (KS) : *media* pasinaon pikantuk skor 1

#### b. Pambiji Panyaruwe Siswa

Tabel 14: *Kriteria biji kategori pamanggih siswa dhateng skor biji*

<i>Kode</i>	<i>Kategori</i>	<i>Skor</i>
SS	Sarujuk Sanget	5
S	Sarujuk	4
MM	Mangu-Mangu	3

<b>Tabel salajengipun</b>		
KS	Kirang Sarujuk	2
BS	Boten Sarujuk	1

- 1) Sarujuk Sanget (SS) : *media* pasinaon pikantuk skor 5
- 2) Sarujuk (S) : *media* pasinaon pikantuk skor 4
- 3) Mangu-Mangu (MM) : *media* pasinaon pikantuk skor 3
- 4) Kirang Sarujuk (KS) : *media* pasinaon pikantuk skor 2
- 5) Boten Sarujuk (BS) : *media* pasinaon pikantuk skor 1

## 2. Caranipun Nganalisis Skor

Cara anggenipun *nganalisis skor* inggih menika kanthi cara ngetang *skor* saking panaliten dipunperang kaliyan cacahipun *skor ideal* kangge sedaya *item* lajeng dipunpingaken 100%.

Tabel 15: *Kategori pambiji kualitas media pasinaon*

<i>Tingkat Penilaian</i>	<i>Kategori</i>
0 – 20%	KS
20,1% - 40%	K
40,1% - 60%	C
60,1% - 80%	S
80,1% - 100%	SS

Tabel 16: *Kategori pambiji pamanggih siswa*

<i>Tingkat Penilaian</i>	<i>Kategori</i>
0 – 20%	BS
20,1% - 40%	KS
40,1% - 60%	MM
60,1% - 80%	S
80,1% - 100%	SS

Kanthi cara *matematis* saged dipuntedahaken kanthi rumus ingkang sami kaliyan:

$$\text{Prosentase tingkat pambiji} = \frac{\sum \text{skor ideal panaliten}}{\sum \text{skor ideal sedaya item}} \times 100\%$$

## I. Caranipun Ngesahaken *Data*

Panaliten menika anggenipun ngesahaken *data* inggih menika kanthi cara *reliabilitas* kaliyan *validitas*. *Reliabilitas* ingkang dipunginakaken wonten ing panaliten menika awujud *reliabilitas triangulasi sumber*. Miturut Sugiyono (2013:373), *reliabilitas triangulasi sumber* dipunlampahi kanthi cara nandhingaken antawisipun *sumber data* ingkang wonten ing panaliten menika. *Sumber data* kasebat inggih menika asiling *validasi* saking *dosen ahli media*, asiling *validasi* saking *dosen ahli materi*, pamanggih guru basa Jawi saha pamanggih saking siswa. *Data-data* saking sekawan *sumber* kasebat lajeng dipuntandhingaken supados dipunkasilaken *data* ingkang sami. Asil ingkang awujud *data* ingkang sampun sami nedahaken bilih asiling *data* sampun *reliabel*.

*Validitas* ingkang dipunginakaken wonten ing panaliten menika awujud *validitas interrater*. Miturut Sugiyono (2013:177) *Validitas interrater* dipunlampahi kanthi cara nyuwun pirsa kaliyan *pakar* utawi *ahli* ingkang wonten gayutanipun kaliyan panaliten menika. *Expert judgement* utawi *pertimbangan* saking *ahli* ingkang dipunkajengaken inggih menika saking *dosen pembimbing*, *dosen ahli media*, saha *dosen ahli materi*. Saklajengipun *data* dipunccek malih kanthi tliti saha dipunambali kaping kathah supados *data* ingkang dipunkasilaken saestu *valid* saha sah. Kejawi saking menika ugi supados *data* ingkang dipunkasilaken leres saha boten wonten kalepatanipun.

## BAB IV

### ASILING PANALITEN SAHA PIREMBAGANIPUN

#### A. Asiling Panaliten

##### 1. Damel *Media* Dolanan Telu Dadi Parikan

*Media* dolanan Telu dadi Parikan ingkang sampun kadamel menika jumbuh kaliyan paugeran damel *media* miturut cak-cakan ingkang sampun dipuntemtokaken. Cak-cakan wonten ing panaliten menika dipuntindakaken kanthiurut wiwit saking (1) tataran *analisis*, (2) tataran *desain media*, (3) tataran damel *media*, (4) tataran *validasi* saha *uji coba media*, saha (5) tataran *revisi* saha damel *produk* ingkang pungkasan. Andharan babagan cak-cakanipun damel *media* pasinaon kaandharaken kados ing ngandhap menika.

##### a. Tataran *Analisis*

Tataran *analisis* inggih menika tataran wiwitan ingkang dipuntindakaken saderengipun *produk* dipundamel. Tataran *analisis* menika kaperang dados kalih inggih menika *analisis kurikulum* saha *analisis kawontenan* siswa SMP N 3 Bantul. Wonten ing perangan *analisis kurikulum*, panaliti maos saha mangertosi *kurikulum* ingkang dipunginakaken wonten ing piwulangan basa Jawi wonten ing sekolah kasebat. Panaliti kedah nggatosaken *Kompetensi Inti* saha *Standar Kompetensi* wonten ing *kurikulum*.

Adhedhasar *Kurikulum* 2013 Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta semester setunggal (*ganjil*), *Kompetensi Inti* ingkang dipuntemtokaken inggih menika “*Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural)*

*berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata”* saha *Kompetensi Dasar*ipun inggih menika “*Memahami cangkriman dan parikan*”, salajengipun kadamel *indikator* ingkang jumbuh kaliyan *kompetensi* kalawau. *Indikator* ingkang dipunginakaken minangka *tolok ukur* kangge nggayuh *kompetensi* inggih menika: (1) siswa saged ngandharaken pangertosan parikan, (2) siswa saged nggolongaken jinising parikan, saha (3) siswa saged njumbuhaken parikan wonten ing media dolanan.

Sasampunipun *kurikulum* menika dipungatosaken, lajeng panaliti nindakaken *observasi* dhateng kawontenan siswa SMP N 3 Bantul. Saksampunipun panaliti ningali kawontenan siswa kasebat, katingal wonten saperangan prekawis ingkang tuwuh nalika piwulangan kalampahan. Prekawis-prekawis ingkang tuwuh inggih menika saperangan siswa boten nggatosaken nalika guru ngandharaken *materi* babagan parikan, saha siswa wonten ingkang ngantuk kaliyan katingal bosen amargi guru anggenipun ngandharaken *materi* namung mawi cara lesan boten ngagem *media* pasinaon.

Adhedhasar prekawis menika salajengipun panaliti rembagan kaliyan guru basa Jawi bilih badhe kadamel *media* dolanan telu dadi parikan awujud CD (*Compact Disk*) pasinaon mawi *Program Macromedia Flash Professional 8*, satemah kanthi *media* pasinaon menika saged narik kawigatosanipun siswa anggenipun ngandharaken *materi* mliginipun babagan parikan. *Media* menika kajawi saged dipunginakaken wonten ing sekolah, saged ugi dipunginakaken piyambak dhateng siswa wonten griya kanthi mandhiri.

### **b. Tataran Desain Media**

Tataran salajengipun ingkang dipuntindakaken inggih menika damel desain *produk media* pasinaon. Wonten ing tataran menika, panaliti nemtokaken menapa kemawon isinipun *media* pasinaon ingkang badhe dipundamel. *Produk media* pasinaon ingkang dipunrancang inggih menika awujud *media pasinaon tutorial* ingkang mbetahaken guru minangka *informan* wonten ing pamulangan.

Panaliti nemtokaken *materi* saha *evaluasi*. Salajengipun panaliti kedah ngempalaken *sumber pustaka* ingkang badhe dipundadosaken *sumber materi* parikan. *Sumber pustaka* ingkang sampun dipunkempalaken lajeng dipundamel dados *materi* parikan saha dipundamel *flowchart*. *Flowchart* inggih menika *diagram alur* kangge nggampilaken nalika damel *rancangan program media* pasinaon. Wosing *flowchart* inggih menika ngewrat gambaran *penyajian menu* piwulangan. *Flowchart* lajeng dipunwujudaken dados *naskah media* pasinaon ingkang ngewrat wedharan, wos, pambuka *media*, pitedah ngginakaken *media*, kompetensi, *materi* parikan, dolanan telu dadi parikan, gladhen, *glosarium*, kapustakan, *profil*, saha panutup *media*.

### **c. Tataran Damel Media**

Sasampunipun *flowchart* saha *naskah media* sampun kadamel, lajeng *media dolanan* dipunwujudaken adhedhasar *naskah media*. *Media dolanan* telu dadi parikan menika dipunwujudaken mawi nglebetaken sedaya perangan ingkang sampun kaserat wonten ing salebeting *naskah media*. Salajengipun *media dolanan* telu dadi parikan menika dipunwujudaken kanthi *program macromedia flash professional 8* ingkang awujud CD (*Compact Disk*).

#### **d. Tataran Validasi saha Uji Coba Media**

Adhedhasar cak-cakan damel *media* ingkang sampun dipuntindakaken saha ngasilaken *produk media* pasinaon *interaktif materi* parikan awujud CD (*Compact Disk*), salajengipun tataran ingkang dipuntindakaken inggih menika *validasi saha uji coba media* pasinaon. *Validasi media* mbetahaken dosen *ahli materi* saha dosen *ahli media*. Dosen *ahli materi* wonten ing panaliten menika inggih menika Drs. Afendy Widayat, M. Phil, saha dosen *ahli media* wonten ing panaliten menika inggih menika Avi Meilawati, S.Pd.,M.A.

Tataran *validasi* dipuntindakaken kangge paring *evaluasi* tumrap *kualitas media* pasinaon, supados pikantuk pambiji *kelayakan media*. Saking pambiji *kelayakan media* menika salajengipun saged dipuntindakaken *evaluasi kualitas media* dening guru basa Jawi saha *uji coba* dhateng siswa SMP N 3 Bantul kelas VII. Pambiji guru basa Jawi saha *uji coba* tumrap siswa menika dipunginakaken kangge ngempalaken data minangka dhasar nemtokaken tataran *keefektifan* saha *kemenarikan media* pasinaon ingkang dipundamel.

#### **e. Tataran Revisi saha Damel Produk ingkang Pungkasan**

*Revisi* dipuntindakaken adhedhasar pamrayogi saha biji saking asiling *uji validasi ahli*, pamanggih saking guru basa Jawi sarta pamanggih saking siswa. *Revisi* menika dipuntindakaken minangka upaya damel *produk* ingkang sae.

Sasampunipun nglampahi *revisi* saking dosen *ahli materi*, dosen *ahli media*, guru basa Jawi, saha siswa kelas VII H SMP N 3 Bantul dipunasilaken *produk* pungkasan awujud *CD media* dolanan “telu dadi parikan” ngangge *program macromedia flash professional 8*. *Produk media* dolanan “telu dadi parikan”

ngangge *program macromedia flash professional 8* menika saged dipunginakaken wonten ing pasinaon *materi* parikan.

## **2. *Kualitas Media Dolanan Telu Dadi Parikan***

*Kualitas media* dolanan telu dadi parikan menika saged dipunmangertosi saking asiling *validasi* dosen *ahli materi* saha dosen *ahli media*. Dosen *ahli materi* wonten ing panaliten menika inggih menika Drs. Afendy Widayat, M. Phil. Wondene dosen *ahli media* ing panaliten menika inggih menika Avi Meilawati, S.Pd.,M.A. Andharan saking *kualitas media* dolanan telu dadi parikan wonten ing ngandhap menika.

### **a. *Validasi Dosen Ahli Materi***

*Validasi* dening dosen *ahli materi* ingkang dipuntindakaken tumrap *media* dolanan menika nggadhahi ancas paring pambiji saha pamrayogi tumrap andharan *materi* piwulangan wonten ing salebeting *media* dolanan. *Validasi* menika dipuntindakaken kanthi cara nyaosaken *media* dolanan telu dadi parikan supados dipunpirsani saha dipunevaluasi dening dosen *ahli materi* mbok menawi taksih wonten babagan ingkang taksih kirang trep sarta nyaosaken *lembar angket evaluasi* ingkang sampun kaandharaken perangan-perangan ingkang kedah dipunbiji. Pamrayogi saking dosen *ahli materi* dipunginakaken minangka dhasar kangge ndandosi utawi *revisi media* satemah saged ngasilaken *produk media* ingkang nggadhahi *kualitas* ingkang sae.

Dosen *ahli materi* minangka *validator materi* inggih menika Bapak Afendy Widayat, M. Phil. Panjenenganipun minangka dosen *pengampu*



*matakuliah* ingkang gayut kaliyan babagan sastra saha budaya wonten ing prodi Pendidikan Bahasa Jawa jurusan Pendidikan Bahasa Daerah, Universitas Negeri Yogyakarta. Bapak Afendy Widayat, M. Phil menika dipunraos mumupuni menawi dados *validator materi* amargi *materi* parikan ing salebeting *media* dolanan ingkang dipundamel jumbuh kaliyan bidang *keahlianipun*.

*Validasi* dening dosen *ahli materi* menika dipuntindakaken ngantos *media* dolanan ingkang kadamel sampun *layak* dipunuji *coba* dhateng siswa SMP kelas VII. *Validasi* dening dosen *ahli materi* menika kalampahan kanthi kalih tataran. *Validasi* ingkang katindakaken dening dosen *ahli materi* dipunperang dados kalih perangan pambiji inggih menika perangan piwulangan ingkang kaperang dados 9 *indikator* pambiji, saha saking perangan leresipun isi wonten 6 *indikator*.

### **1) *Validasi Kualitas Media* dening Dosen *Ahli Materi* tumrap Perangan Piwulangan**

*Validasi kualitas media* dening dosen ahli materi kaperangan kaperang dados 9 indikator. Indikator-indikator menika antawisipun: indikator *kualitas* anggenipun maringi motivasi siswa, jumbuhipun *indikator* kaliyan *kompetensi dasar*, jumbuhipun *materi* kaliyan *kompetensi dasar*, trekipun *materi*, cethanipun andharan *materi*, cekap anggenipun maringi gladhen, jumbuhipun gladhen kaliyan *indikator*, trep anggenipun migunakaken basa kaliyan *ejaan*, saha *indikator* cetha anggenipun migunakaken *istilah*.

*Validasi* dening dosen *ahli materi* tumrap *kualitas media* perangan piwulangan menika dipuntindakaken mawi kalih tataran inggih menika tataran I saha tataran II. Wondene asiling *validasi kualitas media* perangan piwulangan

dening dosen *ahli materi* tataran I saha tataran II kaandharaken wonten *tabel* ing ngandhap menika.

Tabel 17: **Asiling Validasi Dosen Ahli Materi tumrap Perangan Piwulangan**

No.	Indikator	Tataran I		Tataran II	
		Biji		Biji	
1	Kualitas anggenipun maringi motivasi siswa	5	Sae Sanget	5	Sae Sanget
2	Jumbuhipun indikator kaliyan kompetensi dasar	4	Sae	4	Sae
3	Jumbuhipun materi kaliyan kompetensi dasar	4	Sae	4	Sae
4	Trepipun materi	3	Cekap	4	Sae
5	Cethanipun andharan materi	4	Sae	4	Sae
6	Cekap anggenipun maringi gladhen	4	Sae	4	Sae
7	Jumbuhipun gladhen kaliyan indikator	4	Sae	4	Sae
8	Trep anggenipun migunakaken basa kaliyan ejaan	4	Sae	4	Sae
9	Cetha anggenipun migunakaken istilah	3	Cekap	4	Sae
Cacahipun Biji		35	Sae	37	Sae
Rata-Rata Presentase Biji (%)		77,78		82, 83	Sanget

Adhedhasar saking *tabel* 17 ing nginggil saged dipunmangertosi bilih pambiji dening dosen *ahli materi* wonten ing *validasi* tataran I nedahaken pikantuk *presentase* rata-rata 77,78% ingkang kalebet sampun sae. Saking pambiji menika dosen *ahli materi* paring dudutan bilih *media* dolanan menika sampun layak dipunuji coba lapangan ananging mawi *revisi* ingkang dening *validator* dosen *ahli materi* taksih dipunraos kirang trep saha kedah dipundandosi.

Salajengipun, *media* dipundandosi adhedhasar pamrayogi saking *validator* dosen *ahli materi*. Sasampunipun *media* dipundandosi jumbuh kaliyan pamrayogi saking dosen *ahli materi*, lajeng dipuntindakaken *validasi kualitas media* tataran

II. Wondene asiling *validasi kualitas media* peranan piwulangan dening *dosen ahli materi* tataran II saged dipunpirsani wonten *tabel 17* ing nginggil kalawau. Saking andharan asiling *validasi kualitas media* ing nginggil nedahaken pikantuk *presentase* 82,83% ingkang kagolong sae sanget. Saking *validasi* tataran II menika dosen *ahli materi* paring pasarujukan bilih *media* dolanan telu dadi parikan menika sampun *layak* dipunuji *coba* kanthi boten wonten *revisi*.

Dipuntingali saking *tabel 17* ing nginggil, katingal bilih *presentase* biji wonten ing tataran I ingkang *presentase* bijinipun 77,78% mindhak *presentasenipun* wonten ing tataran II inggih menika pikantuk 82,83%. Mindhakupun biji menika amargi *media* ingkang dipundamel sampun dipundadosi jumbuh kaliyan pamrayogi saking dosen *ahli materi*. Wondene andharan biji *kualitas media* dolanan peranan piwulangan dening dosen *ahli materi* inggih menika.

#### a) ***Kualitas anggenipun Maringi Motivasi Siswa***

Pambiji babagan *kualitas anggenipun maringi motivasi* siswa wonten ing *validasi* tataran I saha tataran II dening dosen *ahli materi* pikantuk biji 5 ingkang kalebet sae sanget. Saking pambiji menika ateges *media* dolanan ingkang dipundamel menika sampun saged narik kawigatosanipun siswa saha saged maringi *motivasi* dhateng siswa kangge sinau. Babagan menika amargi wonten ing salebeting *media* dolanan menika wonten gambar animasi, iringan, saha dolanan ingkang saged ndadosaken siswa remen saha boten bosen anggenipun sinau.

**b) Jumbuhipun Indikator kaliyan Kompetensi Dasar**

Pambiji babagan jumbuhipun *indikator kaliyan kompetensi dasar* wonten ing *validasi* tataran I saha tataran II dening dosen *ahli materi* pikantuk biji 4 ingkang kalebet sae. Menika nedahaken bilih *indikator* wonten ing salebeting *media* sampun jumbuh kaliyan *kompetensi dasar* ingkang wonten ing *kurikulum* inggih menika “*Memahami cangkriman dan parikan*”. *Indikator* ingkang dipunginakaken minangka *tolok ukur* kangge nggayuh *kompetensi* inggih menika: (1) Siswa saged ngandharaken pangertosan parikan, (2) Siswa saged nggolongaken jinising parikan, saha (3) Siswa saged njumbuhaken parikan wonten ing media dolanan.

**c) Jumbuhipun Materi kaliyan Kompetensi Dasar**

Pambiji babagan jumbuhipun *materi kaliyan kompetensi dasar* wonten ing *validasi* tataran I saha tataran II dening dosen *ahli materi* pikantuk biji 4 ingkang kalebet sae. Menika nedahaken bilih *materi* ingkang dipunginakaken wonten ing *media* dolanan menika sampun jumbuh kaliyan *kompetensi dasar* “*Memahami cangkriman dan parikan*”.

**d) Trepipun Materi**

Pambiji babagan trepipun *materi* wonten ing *validasi* tataran I pikantuk biji 3 ingkang kagolong cekap. Dosen *ahli materi* paring biji cekap amargi wonten ing babagan materi taksih wonten ingkang kirang trep, inggih menika wonten ing babagan mulabukanipun parikan. Awit saking menika babagan menika ingkang kedah dipundandosi.

Salajengipun *media* pasinaon dipundandosi jumbuh kaliyan pamrayogi saking dosen *ahli materi*. Babagan mulabukanipun parikan dipunowahi saha dipuntambahi miturut sumber ingkang leres. Saksampunipun materi wonten ing *media* dipundandosi, wonten ing *validasi* tataran II pikantuk biji 4 ingkang kagolong sae. Menika nedahaken bilih materi ingkang dipunginakaken sampun leres.

**e) Cethanipun Andharan Materi**

Pambiji babagan cethanipun andharan materi wonten ing *validasi* tataran I saha tataran II dening dosen *ahli materi* pikantuk biji 4 ingkang kalebet sae. Sampun kalebet sae amargi andharan *materi* ing salebeting *media* dolanan menika sampun kaandharaken kanthi cetha saha *materi* dipunpundhut saking saperangan buku *referensi* ingkang gayut kaliyan *materi* parikan. Ananging wonten saperangan *refisi* ing salebeting andharan *materi*, inggih menika babagan mulabukanipun parikan ingkang kedah dipuntambahi saha dipunkirangi.

**f) Cekap anggenipun Maringi Gladhen**

Pambiji babagan cekap anggenipun maringi gladhen wonten ing *validasi* tataran I saha tataran II dening dosen *ahli materi* pikantuk biji 4 ingkang kalebet sae. Menika ateges gladhen wonten ing salebeting *media* dolanan menika sampun cekap saha sae. Mawi gladhen menika siswa saged mangertosi kaprigelanipun piyambak-piyambak saking biji ingkang dipunpikantuk sasampunipun nggarap sedaya pitakenan, lajeng saged mangertosi wangsulan ingkang leres ing kothak kunci *jawaban*.

**g) Jumbuhipun Gladhen kaliyan *Indikator***

Pambiji babagan jumbuhipun gladhen kaliyan *indikator* wonten ing *validasi* tataran I saha tataran II dening dosen *ahli materi* pikantuk biji 4 ingkang kalebet sae. Menika ateges soal-soal ingkang dipundamel sampun trep kaliyan *indikator* saha ngewrat sedaya *indikator* ingkang kedah dipungayuh dening siswa. Awit saking menika gladhen ing *media* dolanan menika saged kangge sinau mandhiri dening siswa.

**h) Leres anggenipun Migunakaken Basa kaliyan *Ejaan***

Pambiji babagan leres anggenipun migunakaken basa kaliyan *ejaan* wonten ing *validasi* tataran I saha tataran II dening dosen *ahli materi* pikantuk biji 4 ingkang kalebet sae. Saking babagan menika saged dipuntitiki bilih basa saha *ejaan* wonten ing *media* menika sampun sae. Tembung-tembung ingkang dipunginakaken ugi sampun sae, ananging saking pamrayogi saking dosen *ahli materi* wonten saperangan tetembungan ingkang kedah dipundandosi supados tembung-tembung menika langkung sae saha trep miturut *EYD* basa Jawi.

**i) Cetha anggenipun Migunakaken *Istilah***

Pambiji babagan cetha anggenipun migunakaken *istilah* wonten ing *validasi* tataran I pikantuk biji 3 ingkang kagolong cekap. Dosen *ahli materi* paring biji cekap amargi wonten ing salebeting *glosarium* taksih wonten tembung ewed ingkang kirang trep tegesipun saha taksih wonten ingkang dereng dipunlebetaken. Awit saking menika tembung-tembung ewed wonten ing *glosarium* kedah dipundandosi.

Salajengipun *media* pasinaon dipundandosi jumbuh kaliyan pamrayogi saking dosen *ahli materi*. Tembung-tembung ewed ingkang taksih kirang trep tegesipun dipunleresake saha tembung ewed ingkang dereng wonten ing *glosarium* dipunlebetaken. Saksampunipun babagan tembung-tembung ing *glosarium* dipundandosi, wonten ing *validasi* tataran II pikantuk biji 4 ingkang kagolong sae. Menika nedahaken bilih tembung-tembung ewed ing salebeting *glosarium* sampun leres.

## 2) *Validasi Kualitas Media* dening Dosen *Ahli Materi* tumrap Leresipun Isi

Tabel 18: *Asiling Validasi Dosen Ahli Materi* tumrap Perangan Leresipun Isi

No.	Indikator	Tataran I		Tataran II	
		Biji		Biji	
1	<i>Materi</i> trep kaliyan ancasing piwulangan	4	Sae	4	Sae
2	Gampilipun andharan materi dipuntampi	4	Sae	4	Sae
3	<i>Sistematika</i> andharan <i>materi</i>	5	Sae Sanget	5	Sae Sanget
4	Jumbuhipun tuladha kaliyan <i>materi</i>	3	Cekap	4	Sae
5	Basa ingkang dipunginakaken gampil dipunmangertosi	4	Sae	4	Sae
6	<i>Rumusan soal</i> jumbuh kaliyan materi ingkang dipunsinau	4	Sae	4	Sae
Cacahipun Biji		24	Sae	25	Sae
Rata-Rata <i>Presentase</i> Biji (%)		80		83,34	

Adhedhasar *tabel* 18 ing nginggil saged kaandharaken *presentase* pambiji saking dosen *ahli materi* perangan leresipun isi, wonten ing *validasi* tataran I pikantuk rata-rata *presentase* 80% ingkang kagolong sae. Saking pambiji menika dosen ahli materi paring dudutan bilih *media* pasinaon menika sampun layak

dipunuji *coba* lapangan ananging mawi *revisi* ingkang dening *validator* dosen *ahli materi* taksih dipunraos kirang trep saha kedah dipundandosi

Salajengipun *media* dipundandosi miturut pamrayogi saking dosen *ahli materi*. Sasampunipun dipundandosi *media* dipunevaluasi malih, wondene *validasi* ingkang kaping II pikantuk rata-rata *presentase* 83,34% ingkang kagolong sae sanget. Saking asiling pambiji menika saged dipunmangertosi bilih *presentase* biji saking *validasi* tataran I dhateng *validasi* tataran II wonten indhakanipun. Wonten ing *validasi* tataran II dosen ahli materi paring dudutan bilih *media* dolanan telu dadi parikan menika sampun layak dipunuji *coba* kanthi boten wonten *revisi*. Pambiji dening dosen ahli materi saking perangan leresipun isi kaperang dados 6 indikator. Wondene andharanipun pambiji kualitas *media* pasinaon perangan leresipun isi dening dosen ahli materi inggih menika.

#### **a) Materi Trep kaliyan Ancasing Piwulangan**

Pambiji babagan *materi* trep kaliyan ancasing piwulangan wonten ing *validasi* tataran I saha tataran II dening dosen *ahli materi* pikantuk biji 4 ingkang kalebet sae. Babagan menika ateges *materi* wonten ing *media* dolanan sampun trep saha saged dipunginakaken kangge nggayuh ancasing piwulangan basa Jawi *materi* parikan.

#### **b) Gampilipun Andharan Materi Dipuntampi**

Pambiji babagan gampilipun andharan *materi* dipuntampi wonten ing *validasi* tataran I saha tataran II dening dosen *ahli materi* pikantuk biji 4 ingkang kalebet sae. Tegesipun, andharan *materi* parikan wonten ing *media* dolanan



menika gampil dipuntampi dening para siswa. Awit saking gampilipun andharan *materi* dipuntampi, satemah saged mbiyantu para siswa nguwaosi *materi* babagan parikan.

**c) *Sistematika Andharan Materi***

Pambiji babagan *sistematika* andharan *materi* wonten ing *validasi* tataran I saha tataran II dening dosen *ahli materi* pikantuk biji 5 ingkang kalebet sae sanget. Saking biji menika saged dipunpundhut dudutan bilih *sistematika* andharan *materi* wonten ing *media* menika sampun sae saha narik kawigatosan. *Menu* saha *sub menu* dipuntata kanthi runtut saha sae, satemah sekeca menawi dipuntingali.

**d) *Jumbuhipun Tuladha kaliyan Materi***

Pambiji babagan jumbuhipun tuladha kaliyan *materi* wonten ing *validasi* tataran I pikantuk biji 3 ingkang kagolong cekap. Dosen *ahli materi* paring biji cekap amargi wonten ing babagan materi, tuladha ingkang dipunandaraken dipunraos taksih kirang cacahipun saengga prelu dipuntambahi.

Salajengipun *media* pasinaon dipundandosi jumbuh kaliyan pamrayogi saking dosen *ahli materi*. Tuladha wonten ing salebeting materi dipuntambahi cacahipun, satemah wonten ing *validasi* tataran II pikantuk biji 4 ingkang kagolong sae. Menika nedahaken bilih tuladha wonten ing salebeting *materi* sampun jumbuh saha cekap cacahipun.

**e) Basa ingkang Dipunginakaken Gampil Dipunmangertosi**

Pambiji babagan basa ingkang dipunginakaken gampil dipunmangertosi wonten ing *validasi* tataran I saha tataran II dening dosen *ahli materi* pikantuk biji 4 ingkang kalebet sae. Tegesipun, basa ingkang dipunginakaken wonten ing salebeting *media* dolanan menika sampun trep kaliyan *EYD* basa Jawi saha ngginakakae tetembungan ingkang gampil dipunmangertosi satemah gampil ugi anggenipun ngginakaken *media* dolanan menika.

**f) Rumusan Soal Jumbuh kaliyan Materi ingkang Dipunsinau**

Pambiji babagan rumusan *soal* jumbuh kaliyan *materi* ingkang dipunsinau wonten ing *validasi* tataran I saha tataran II dening dosen *ahli materi* pikantuk biji 4 ingkang kalebet sae. Menika ateges *rumusan soal* ingkang kadamel sampun jumbuh kaliyan *materi* ingkang kaandharaken wonten *media* dolanan menika. Soal ingkang cacahipun 10 wonten ing *media* menika saged dipuntingali wonten ing *menu* gladhen.

**b. Validasi Dosen Ahli Media**

*Validasi* dening dosen *ahli media* ingkang dipuntindakaken tumrap *media* dolanan menika nggadhahi ancas paring pambiji saha pamrayogi tumrap *kualitas tampilan* saking *media* dolanan. *Validasi* menika dipuntindakaken mawi cara nyaosaken *media* dolanan telu dadi parikan supados dipunpirsani saha dipunevaluasi dening dosen *ahli media* mbok menawi taksih wonten babagan ingkang taksih kirang trep saha nyaosaken lembar *angket evaluasi* ingkang sampun kaandharaken perangan-perangan ingkang kedah dipunbiji. Pamrayogi

saking dosen *ahli media* dipunginakaken minangka dhasar kangge ndandosi utawi *revisi media* satemah saged ngasilaken *produk media* ingkang nggadhahi *kualitas* ingkang sae.

Dosen *ahli media* ingkang dipundhapuk minangka *validator media* inggih menika Avi Meilawati, S.Pd.,M.A. Panjenenganipun minangka dosen pengampu mata kuliah ingkang jumbuh kaliyan bababagan pendidikan wonten ing prodi Pendidikan Basa Jawa, jurusan Pendidikan Bahasa Daerah, Universitas Negeri Yogyakarta, pramila jumbuh menawi dipundadosaken *validator* dosen *ahli media* wonten ing panaliten menika.

*Validasi* dening dosen *ahli media* menika dipuntindakaken ngantos *media* dolanan kasebat sampun layak dipunuji *coba* dhateng siswa SMP kelas VII. *Validasi* dening dosen *ahli media* menika kalampahan kanthi kalih tataran. *Validasi* ingkang katindakaken dening dosen *ahli media* dipunperang dados kalih perangan pambiji inggih menika perangan tampilan ingkang kaperang dados 10 *indikator* pambiji, saha *indikator* saking perangan *pemrograman* wonten 9 *indikator*.

### 1) *Validasi Kualitas Media* dening Dosen *Ahli Media* tumrap Perangan Tampilan

Tabel 19: *Asiling Validasi Dosen Ahli Media tumrap Perangan Tampilan*

No.	Indikator	Tataran I		Tataran II	
		Biji		Biji	
1	Cethanipun pitedah anggenipun migunakaken <i>program</i>	4	Sae	4	Sae
2	Cethanipun seratan	4	Sae	4	Sae
3	Cethanipun swanten	4	Sae	4	Sae

<b>Tabel salajengipun</b>					
4	Trepipun tatanan warni	4	Sae	4	Sae
5	Trepipun <i>tampilan layar</i>	4	Sae	4	Sae
6	Trepipun <i>Musik pengiring</i>	4	Sae	4	Sae
7	Trep anggenipun milih gambar	3	Cekap	4	Sae
8	<i>Kualitas animasi</i>	4	Sae	4	Sae
9	Trep anggenipun mapanaken <i>tombol</i>	4	Sae	4	Sae
10	Trepipun <i>hyperlink</i> ingkang dipunginakaken	4	Sae	4	Sae
<b>Cacahipun Biji</b>		<b>39</b>	<b>Sae</b>	<b>40</b>	<b>Sae</b>
<b>Rata-Rata <i>Presentase</i> Biji (%)</b>		<b>78</b>		<b>80</b>	

Adhedhasar *tabel 19* ing nginggil saged kaandharaken *presentase* pambiji saking dosen *ahli media* peranan *tampilan*ipun, wonten ing *validasi* tataran I pikantuk rata-rata *presentase* 78% ingkang kagolong sae. Salajengipun *media* dipundandosi miturut pamrayogi saking dosen *ahli media*. Sasampunipun dipundandosi *media* dipunevaluasi malih, wondene *validasi* tataran ingkang kaping II pikantuk rata-rata *presentase* 80% ingkang kagolong sae. Saking asiling pambiji menika saged dipunmangertosi bilih *presentase* biji saking *validasi* tataran I dhateng *validasi* tataran II wonten indhakanipun. Wonten ing *validasi* tataran II dosen *ahli media* paring dudutan bilih *media* dolanan telu dadi parikan menika sampun layak dipunuji coba kanthi boten wonten *revisi*.

Pambiji dening dosen *ahli media* saking peranan *tampilan* kaperang dados 10 *indikator*. Wondene andharanipun pambiji *kualitas media* pasinaon peranan leresipun isi dening dosen *ahli media* inggih menika.

**a) Cethanipun Pitedah anggenipun Migunakaken *Program***

Pambiji babagan cethanipun pitedah anggenipun migunakaken *program* wonten ing *validasi* tataran I saha tataran II dening dosen *ahli materi* pikantuk biji 4 ingkang kalebet sae. Tegesipun pitedah ingkang wonten ing *media* dolanan menika sampun cetha saha gampil dipunmangertosi dening pangangge *media*.

**b) Cethanipun Seratan**

Pambiji babagan cethanipun seratan wonten ing *validasi* tataran I saha tataran II dening dosen *ahli materi* pikantuk biji 4 ingkang kalebet sae. Menika nedahaken bilih sedaya seratan wonten ing *media* dolanan menika sampun cetha saha gampil dipunwaos dening pangangge *media*. Jinis aksara, werni seratan, saha agengipun aksara sampun trep satemah gampil anggenipun dipunwaos saha dipunmangertosi dening pangangge *media*.

**c) Cethanipun Swanten**

Pambiji babagan cethanipun swanten wonten ing *validasi* tataran I saha tataran II dening dosen *ahli materi* pikantuk biji 4 ingkang kalebet sae. Saking biji menika nedahaken bilih swanten wonten ing *media* dolanan menika saged dipunpirengaken kanthi cetha dening pangangge *media*. Kajawi saking menika swanten ingkang dipunginakaken ugi sampun trep, satemah saged nyengkuyung saha narik kawigatosan anggenipun migunakaken *media* menika.

**d) Trepipun Tatanan Warni**

Pambiji babagan trepipun tatanan warni wonten ing *validasi* tataran I saha tataran II dening dosen *ahli materi* pikantuk biji 4 ingkang kalebet sae. Pambiji

menika nedahaken bilih pamilihing warni ing *media* dolanan menika sampun sae saha trep babagan warni *background* saha warni seratan, satemah saged narik kawigatosan ingkang migunakaken *media*.

**e) Trepipun *Tampilan Layar***

Pambiji babagan trepipun *tampilan layar* wonten ing *validasi* tataran I saha tataran II dening dosen *ahli materi* pikantuk biji 4 ingkang kalebet sae. Saking pambiji menika saged dipunpundhut dudutan bilih *tampilan layar media* dolanan menika sampun sae, satemah boten wonten ingkang prelu dipundandosi.

**f) Trepipun *Musik Pengiring***

Pambiji babagan trepipun *musik pengiring* wonten ing *validasi* tataran I saha tataran II dening dosen *ahli materi* pikantuk biji 4 ingkang kalebet sae. Saking pambiji menika ateges *musik pengiring* ing *media* menika sampun trep, satemah saged nambahi raos bingah anggenipun sinau migunakaken *media* dolanan menika. Menawi siswa boten mbetahaken musik anggenipun migunakaken *media* dolanan menika, siswa saged mejahi *musik mawi klik tombol musik* ingkang sampun cumawis.

**g) Trep anggenipun Milih Gambar**

Pambiji babagan trep anggenipun milih gambar wonten ing *validasi* tataran I pikantuk biji 3 ingkang kalebet cekap. Miturut dosen *ahli media* menika amargi gambar *background* dipunraos taksih kirang trep, kedahipun dipunsukani gambar pantun supados trep kaliyan *materi* parikan. Awit saking menika wonten

ing tataran I namung pikantuk biji 3, ateges *media* menika *layak* dipunuji *coba* kanthi *revisi*.

Salajengipun, gambar *background* wonten *media* dipuntambah gambar pantun supados trep kaliyan *materi* parikan. Sasampunipun dipun*revisi*, pambiji babagan trep anggenipun milih gambar wonten ing *validasi* tataran II pikantuk biji 4 ingkang kalebet sae. Menika ateges gambar ingkang dipunginakaken sampun trep.

#### **h) *Kualitas Animasi***

Pambiji babagan *kualitas animasi* wonten ing *validasi* tataran I saha tataran II dening dosen *ahli materi* pikantuk biji 4 ingkang kalebet sae. Saking pambiji menika ateges *animasi* ingkang dipunginakaken ing *media* dolanan menika sampun sae. Gambar *animasi* paraga dipundamel kanthi sae supados nambahi greget siswa anggenipun sinau, kajawi saking menika *efek* obahing *animasi* ugi sampun sae satemah saged narik kawigatosan siswa.

#### **i) *Trep anggenipun Mapanaken Tombol***

Pambiji babagan trep anggenipun mapanaken *tombol* wonten ing *validasi* tataran I saha tataran II dening dosen *ahli materi* pikantuk biji 4 ingkang kalebet sae. Saking pambiji menika, tegesipun *tombol-tombol* ingkang dipunginakaken sampun trep anggenipun mapanaken wonten ing salebeting *layer*. Kajawi saking menika cacahipun *tombol* sampun jumbuh kaliyan kabetahan.

**j) Trep *Hyperlink* ingkang Dipunginakaken**

Pambiji babagan trep *hyperlink* ingkang dipunginakaken wonten ing *validasi* tataran I saha tataran II dening dosen *ahli materi* pikantuk biji 4 ingkang kalebet sae. Menika ateges sedaya *hyperlink* sampun trep antawisipun *tombol* kaliyan *layer* ingkang dipuntuju.

**2) *Validasi Kualitas Media* dening Dosen *Ahli Media* tumrap Perangan *Pemrograman***

**Tabel 20: Asiling *Validasi Dosen Ahli Media* tumrap Perangan *Pemrograman***

No.	<i>Indikator</i>	Tataran I		Tataran II	
		Biji		Biji	
1	Cethanipun <i>navigasi</i>	4	Sae	4	Sae
2	<i>Konsistensi tombol</i> navigasi	4	Sae	4	Sae
3	Cethanipun pitedah	4	Sae	4	Sae
4	Gampil anggenipun migunakaken <i>media</i>	4	Sae	4	Sae
5	<i>Efisiensi</i> anggenipun migunakaken <i>layer</i>	4	Sae	4	Sae
6	<i>Efisiensi teks</i>	4	Sae	4	Sae
7	<i>Respon</i> dhateng siswa	3	Cekap	4	Sae
8	Cepetipun program	4	Sae	4	Sae
9	<i>Media</i> saged narik kawigatosan siswa	4	Sae	4	Sae
<b>Cacahipun Biji</b>		<b>35</b>	<b>Sae</b>	<b>36</b>	<b>Sae</b>
<b>Rata-Rata <i>Presentase</i> Biji (%)</b>		<b>77,78</b>		<b>80</b>	

Adhedhasar *tabel 20* ing nginggil, wonten ing *validasi* tataran I pikantuk rata-rata *presentase* 77,78% ingkang kagolong sae. Salajengipun *media* dipundandosi miturut pamrayogi saking dosen *ahli media*. Sasampunipun



dipundandosi *media* dipunevaluasi malih, wondene *validasi* tataran ingkang kaping II pikantuk rata-rata *presentase* 80% ingkang kagolong sae. Saking asiling pambiji menika saged dipunmangertosi bilih *presentase* biji saking *validasi* tataran I dhateng *validasi* tataran II wonten indhakanipun. Wonten ing *validasi* tataran II dosen *ahli media* paring dudutan bilih *media* dolanan telu dadi parikan menika sampun layak dipunuji *coba* kanthi boten wonten *revisi*.

Pambiji dening dosen *ahli media* saking perangan tampilan kaperang dados 9 *indikator*. Wondene andharanipun pambiji *kualitas media* dolanan perangan *pemrograman* dening dosen *ahli media* inggih menika.

#### **a) Cethanipun Navigasi**

Pambiji babagan cethanipun *navigasi* wonten ing *validasi* tataran I saha tataran II dening dosen *ahli materi* pikantuk biji 4 ingkang kalebet sae. Menika ateges *navigasi* ingkang dipunginakaken ing *media* dolanan menika sampun sae saha cetha satemah saged mbiyantu siswa anggenipun migunakaken *media* dolanan menika.

#### **b) Konsistensi Tombol Navigasi**

Pambiji babagan *konsistensi tombol navigasi* wonten ing *validasi* tataran I saha tataran II dening dosen *ahli materi* pikantuk biji 4 ingkang kalebet sae. Menika tegesipun *tombol navigasi* ing *media* menika sampun trep kaliyan prentah ingkang dipunkersakaken dening ingkang migunakaken *media*. Katrangan ngengingi pangangge *tombol* wonten ing *menu* pitedah ing salebeting *media*.

**c) Cethanipun Pitedah**

Pambiji cethanipun pitedah wonten ing *validasi* tataran I saha tataran II dening dosen *ahli materi* pikantuk biji 4 ingkang kalebet sae. Menika ateges pitedah anggenipun migunakaken *media* menika sampun sae, satemah saged nggampilaken pangangge *media* anggenipun migunakaken *media* dolanan menika. Ananging dosen *ahli media* maringi pamrayogi bilih wonten ing dolanan telu dadi parikan kedah dipunsukani pitedah, supados cetha kados pundi anggenipun nglampahaken *game* utawi dolanan menika.

**d) Gampil anggenipun Migunakaken Media**

Pambiji babagan gampil anggenipun migunakaken *media* wonten ing *validasi* tataran I saha tataran II dening dosen *ahli materi* pikantuk biji 4 ingkang kalebet sae. Saking pambiji menika ateges *media* dolanan ingkang kadamel menika gampil dipunginakaken dening siswa minangka pangangge *media*. Babagan kasebat amargi wonten ing salebetipun *media* dipuncawisaken pitedah saha *tombol-tombol* ingkang cetha satemah saged nggampilaken siswa anggenipun migunakaken *media* dolanan menika. Awit saking gampil anggenipun migunakaken *media* menika, siswa saged sinau kanthi mandhiri wonten ing griya kanthi *media* menika.

**e) Efisiensi anggenipun Migunakaken Layer**

Pambiji babagan *efisiensi* anggenipun migunakaken *layer* wonten ing *validasi* tataran I saha tataran II dening dosen *ahli materi* pikantuk biji 4 ingkang kalebet sae. Menika ateges *layer* ingkang diunginakaken wonten ing *media*

sampun *efisien*. *Efisien* wonten mriki tegesipun sedaya *menu*, *sub-menu*, saha *materi* ing salebetipun dipuntata kanthi sae, satemah sae anggenipun dipunlampahaken.

**f) Efisiensi Teks**

Pambiji babagan *efisiensi teks* wonten ing *validasi* tataran I saha tataran II dening dosen *ahli materi* pikantuk biji 4 ingkang kalebet sae. Tegesipun *teks* ingkang dipunginakaken wonten ing *media* menika sampun *efisien* babagan *font*, *ukuran*, saha papanipun. Awit saking menika, sedaya seratan ing *media* saged dipunwaos kanthi cetha.

**g) Respon dhateng Siswa**

Pambiji babagan *respon* dhateng siswa wonten ing *validasi* tataran I pikantuk biji 3 ingkang kagolong cekap. Pambiji menika amargi wonten saperangan babagan ingkang dipunraos taksih kirang trep dening dosen *ahli media*, inggih menika babagan gambar *background*, saha dereng wonten *kunci jawaban* ing salebeting *menu* gladhen. Babagan menika kedah dipundandosi supados *media* menika langkung sae babagan *respon* dhateng siswa.

Sasampunipun dipundandosi, pambiji *media* dening dosen *ahli media* ing tataran II pikantuk biji 4 ingkang kagolong sae. Tegesipun babagan gambar *background* saha *kunci jawaban* ingkang sampun dipuntambah wonten ing *media* menika saged nuwuhaken *respon* dhateng siswa supados langkung greget anggenipun sinau migunakaken *media* dolanan menika.

#### **h) Cepetipun Program**

Pambiji cepetipun *program* wonten ing *validasi* tataran I saha tataran II dening dosen *ahli materi* pikantuk biji 4 ingkang kalebet sae. Pambiji kasebat ateges *media* dolanan telu dadi parikan kanthi *program macromedia flash professional 8* menika cepet anggenipun dipunlampahaken wonten ing *komputer*, satemah sekeca anggenipun dipunginakaken dening siswa.

#### **i) Media Saged Narik Kawigatosan Siswa**

Pambiji babagan *media* saged narik kawigatosan siswa wonten ing *validasi* tataran I saha tataran II dening dosen *ahli materi* pikantuk biji 4 ingkang kalebet sae. Pambiji menika nedahaken bilih *media* dolanan menika sampun saged narik kawigatosan siswa awit saking sedaya ingkang wonten ing salebeting *media* dolanan menika. Wonten salebeting *media*, *tampilan background* saha *animasi* katingal sae, kajawi saking menika wonten *game* utawi dolanan telu dadi parikan ingkang saged dipunginakaken siswa supados boten bosen.

### **3. Pamanggih Guru Basa Jawi saha Siswa SMP kelas VII**

#### **a. Pamanggih Guru Basa Jawi tumrap Kualitas Media**

Pambiji *kualitas media* dolanan ingkang dipuntindakaken dening guru basa Jawi saperlu kangge ngukur tataraning *kualitas media* dolanan saking perangan leresipun *konsep* saha *kompetensi* sarta perangan *kualitas tampilan*. Pambiji *kualitas media* dolanan dening guru basa Jawi dipuntindakaken sasampunipun *validasi* dening dosen *ahli materi* saha dosen *ahli media*, ingkang salajengipun pikantuk pasarujukan kangge nindakaken *uji coba media* wonten

sekolah. Pambiji *kualitas media* pasinaon menika katindakaken dening ibu MM Sri Haryanti, SS minangka guru mata pelajaran basa Jawi wonten ing SMP N 3 Bantul.

Guru paring pambiji nalika *uji coba media* dipuntindakaken. Pambiji dening guru basa Jawi dipuntindakaken sesarengan kaliyan *uji coba media* dening siswa kelas VII. Guru saged mirsani kanthi langsung kados pundi anggenipun migunakaken *media* dolanan menika wonten ing *proses* piwulangan. Guru basa Jawi menika paring biji *media* saking kalih perangan inggih menika perangan leresipun *konsep* saha *kompetensi* sarta *kualitas tampilan*. Wondene biji *kualitas media* dening guru basa Jawi saged dipunpirsani wonten ing andharan menika.

#### 1) Perangan Leresipun *Konsep* saha *Kompetensi*

Tabel 21: Asiling Pambiji *Kualitas Media* dening Guru Basa Jawi wonten ing Perangan Leresipun *Konsep* saha *Kompetensi*

No.	Indikator	Biji	Kategori
1	Materi ingkang dipunginakaken saged mbiyantu pasinaon miturut <i>Kurikulum 2013</i>	5	Sae Sanget
2	Materi ingkang dipunginakaken trep kangge siswa kelas VII	4	Sae
3	Jumbuhipun <i>media</i> ingkang dipunginakaken kaliyan <i>Kompetensi Dasar</i>	5	Sae Sanget
4	Panganggenipun tembung saha ejaan sampun trep	4	Sae
5	Basa ingkang dipunginakaken gampil dipunmangertosi	4	Sae
6	Cethanipun <i>evaluasi</i> utawi gladhen	4	Sae
<b>Cacahipun Biji</b>		<b>26</b>	<b>Sae Sanget</b>
<b>Rata-Rata <i>Presentase</i> Biji (%)</b>		<b>86,67</b>	

Adhedhasar saking *tabel 21*, asiling biji *kualitas media* dening guru basa Jawi tumrap perangan leresipun *konsep* saha *kompetensi* pikantuk rata-rata

presentase 86,67% ingkang kagolong sae sanget. Saking asil menika nedahaken bilih perangan leresipun *konsep* saha *kompetensi* wonten salebeting *media* ingkang dipundamel menika sampun sae sanget. Wondene andharan pambiji leresipun *konsep* saha *kompetensi* inggih menika.

**a) Materi ingkang Dipunginakaken Saged Mbiyantu Pasinaon Miturut Kurikulum 2013**

Pambiji *kualitas media* babagan *materi* ingkang dipunginakaken saged mbiyantu pasinaon miturut *kurikulum* 2013 pikantuk biji 5 ingkang kalebet sae sanget. Pambiji menika nedahaken bilih *materi* wonten ing salebeting *media* dolanan telu dadi parikan menika sampun jumbuh kaliyan *kurikulum* 2013, saha saged mbiyantu ing salebeting piwulangan basa Jawi mliginipun wonten ing *materi* parikan.

**b) Materi ingkang Dipunginakaken Trep kangge Siswa Kelas VII**

Pambiji *kualitas media* babagan *materi* ingkang dipunginakaken trep kangge siswa kelas VII pikantuk biji 4 ingkang kalebet sae. Pambiji menika ateges sedaya *materi* saha tuladha wonten ing salebeting *media* dolanan sampun trep menawi dipunginakaken wonten ing piwulangan SMP kelas VII.

**c) Jumbuhipun Media ingkang Dipunginakaken kaliyan Kompetensi Dasar**

Pambiji *kualitas media* babagan jumbuhipun *media* ingkang dipunginakaken kaliyan *kompetensi dasar* pikantuk biji 5 ingkang kalebet sae sanget. Menika ateges *media* menika sampun jumbuh saha saged nyengkuyung *kompetensi dasar* "Memahami cangkriman dan parikan". *Materi* saha tuladha-

tuladha parikan ing *media* menika kaandharaken kanthi sae, saha nggampilaken siswa anggenipun mangertosi parikan.

**d) Panganggenipun Tembung saha Ejaan Sampun Trep**

Pambiji *kualitas media* babagan panganggenipun tembung saha *ejaan* sampun trep pikantuk biji 4 ingkang kalebet sae. Pambiji menika nedahaken bilih panganggenipun tembung saha *ejaan* wonten ing *media* menika sampun trep kaliyan piwulangan SMP. Ananging miturut guru basa Jawi, wonten saperangan tembung ingkang taksih kalangkung inggil basanipun supados saged dipunjumbuhaken kaliyan piwulangan ing SMP kelas VII.

**e) Basa ingkang Dipunginakaken Gampil Dipunmangertosi**

Pambiji *kualitas media* babagan basa ingkang dipunginakaken gampil dipunmangertosi pikantuk biji 4 ingkang kalebet sae. Menika nedahaken bilih basa ingkang dipunginakaken wonten ing salebeting *media* menika sampun trep satemah gampil dipunmangertosi dening pangange *media*, mliginipun siswa SMP kelas VII.

**f) Cethanipun *Evaluasi* utawi Gladhen**

Pambiji *kualitas media* babagan cethanipun *evaluasi* utawi glandhen pikantuk biji 4 ingkang kalebet sae. Pambiji menika ateges gladhen ingkang wonten ing salebeting *media* dolanan menika sampun cekap saha cetha saperlu ngukur kaprigelan siswa babagan *materi* parikan. Wonten ing salebeting gladhen saben pitakenan dipunparingi wekdal 30 detik, menika supados nambahi gregeting siswa anggenipun mangsuli pitakenan. Lajeng ing pungkasan siswa

langsung saged ningali biji saha wangsulan ingkang leres saking pitakenan-pitakenan ingkang sampun dipunwangsuli.

## 2) Perangan *Kualitas Tampilan*

Tabel 22: *Asiling Pambiji Kualitas Media* dening Guru Basa Jawi wonten ing

### *Perangan Kualitas Tampilan*

No.	Indikator	Biji	Kategori
1	Cethanipun pitedah pangangge <i>media</i> pasinaon	4	Sae
2	Saged dados panjurung siswa anggenipun sinau basa Jawi	5	Sae Sanget
3	Trepipun tatanan warni	4	Sae
4	<i>Tampilan menu</i>	5	Sae Sanget
5	Jinis saha <i>ukuran teks</i>	5	Sae Sanget
6	Trep anggenipun milih gambar	4	Sae
7	Cethanipun <i>game</i> Telu dadi Parikan	4	Sae
8	Cepet <i>proses</i> <i>media</i> pasinaon	4	Sae
<b>Cacahipun Biji</b>		<b>35</b>	<b>Sae Sanget</b>
<b>Rata-Rata <i>Presentase</i> Biji (%)</b>		<b>87,5</b>	

Adhedhasar saking *tabel 22*, asiling biji *kualitas media* dening guru basa Jawi tumrap *perangan kualitas tampilan* pikantuk rata-rata *presentase* 87,5% ingkang kagolong sae sanget. Saking asil menika nedahaken bilih *perangan kualitas tampilan* wonten salebeting *media* ingkang dipundamel menika sampun sae sanget. Wondene andharan *pambiji kualitas tampilan* inggih menika.

#### a) Cethanipun Pitedah Pangangge *Media Pasinaon*

Pambiji *kualitas media* babagan cethanipun pitedah pangangge *media* pasinaon pikantuk biji 4 ingkang kalebet sae. Menika ateges pitedah ing



salebeting *media* menika sampun cetha. Pitedah anggenipun migunakaken *media*, *tombol-tombol*, saha katrangan sanesipun sampun dipunandharaken kanthi cetha.

**b) Saged Dados Panjurung Siswa anggenipun Sinau Basa Jawi**

Pambiji *kualitas media* babagan saged dados panjurung siswa anggenipun sinau basa Jawi pikantuk biji 5 ingkang kalebet sae sanget. Pambiji menika nedahaken bilih kanthi *media* dolanan menika siswa dados langkung remen anggenipun sinau basa Jawi, babagan menika amargi wonten ing salebeting *media* dolanan *materi* kaandharaken kanthi *tampilan* ingkang sae. Kajawi saking menika wonten *game* utawi dolanan telu dadi parikan ingkang nambahi gregetipun siswa anggenipun migunakaken *media* menika.

**c) Trepipun Tatanan Warni**

Pambiji *kualitas media* babagan trepipun tatanan warni pikantuk biji 4 ingkang kalebet sae. Pambiji menika nedahaken bilih pamilihing warni wonten ing *media* menika sampun trep saha sae. Trepipun tatanan warni wonten ing *media* menika ndadosaken pangangge *media* langkung remen anggenipun migunakaken *media* menika.

**d) *Tampilan Menu***

Pambiji *kualitas media* babagan *tampilan menu* pikantuk biji 5 ingkang kalebet sae sanget. Pambiji menika ateges *tampilan menu* wonten ing *media* menika sampun sae, amargi wonten ing *layer menu* dipunsengkuyung *background* saha *animasi* ingkang narik kawigatosan satemah siswa remen migunakaken *media* menika.

**e) Jinis saha Ukuran Teks**

Pambiji *kualitas media* babagan jinis saha *ukuran teks* pikantuk biji 5 ingkang kalebet sae sanget. Pambiji menika nedahaken bilih jinis saha *ukuran* inkang dipunginakaken wonten ing *media* menika sampun trep, satemah gampil anggenipun dipunwaos wonten ing *komputer* utawi wonten ing LCD.

**f) Trep anggenipun Milih Gambar**

Pambiji *kualitas media* babagan trep anggenipun milih gambar pikantuk biji 4 ingkang kalebet sae. Pambiji menika ateges pamilihing gambar wonten ing *media* dolanan telu dadi menika sampun trep. Wonten ing salebeting *media*, *background* kaliyan gambar paraga dipunpilih ingkang sae kangge siswa SMP kelas VII satemah saged narik kawigatosan siswa.

**g) Cethanipun Game Telu Dadi Parikan**

Pambiji *kualitas media* babagan cethanipun *game* telu dadi parikan pikantuk biji 4 ingkang kalebet sae. Pambiji menika nedahaken bilih *game* telu dadi parikan wonten ing *media* dolanan menika sampun cetha babagan pitedah saha anggenipun nglampahaken *game* menika. Kanthi *game* telu dadi parikan menika siswa saged dolanan saha sinau wonten ing setunggal *media*, dados siswa boten enggal bosen.

**h) Cepet Proses Media Pasinaon**

Pambiji *kualitas media* babagan cepet *proses media* pasinaon pikantuk biji 4 ingkang kalebet sae. Pambiji menika ateges *media* dolanan menika cepet

*prosesipun* menawi dipunlampahaken wonten ing *komputer*, satemah siswa gampil anggenipun migunakaken *media* menika.

Adhedasar saking asiling pambiji *kualitas media* dening guru basa Jawi SMP N 3 Bantul, saged dipunmangertosi bilih biji saking perangan leresipun *konsep* saha *kompetensi* sarta perangan *kualitas tampilan* pikantuk rata-rata *presentase* 87,5% ingkang kalebet sae sanget. Awit saking menika saged dipunpundhut dudutan bilih *media* dolanan ingkang dipundamel migunakaken *program macromedia flash professional 8* menika saged dipunginakaken wonten ing piwulangan mata pelajaran basa Jawi mliginipun *materi* parikan. Asiling *media* dolanan ingkang kalebet sae sanget menika dipunsengkuyung kaliyan pamrayogi saking guru basa Jawi wonten ing *kolom* pamrayogi tumrap *media* dolanan ingkang dipundamel.

Pamrayogi saking guru kasebat, inggih menika:

**C. Pamrayogi**

- ~ Media menika sampun sae
- ~ Prayoginipun basa ingkang dipunginakaken dipuntrepaken kaliyan siswa kelas VII.

Gambar 4: **Pamrayogi saking guru basa Jawi tumrap *media* dolanan telu dadi parikan**

Miturut Ibu MM Sri Haryati, SS minangka guru basa Jawi wonten ing SMP N 3 Bantul, *media* dolanan menika sampun sae sanget. Saking pamanggih menika ateges *media* menika sampun trep dipunginakaken wonten ing piwulangan mliginipun materi parikan. Trepipun *media* menika katingal saking kahananipun siswa nalika ngginakaken *media* menika wonten ing piwulangan. Siswa katingal

*konsentrasi* saha remen nalika migunakaken *media* dolanan menika wonten ing salebeting piwulangan. Ananging wonten pamrayogi bilih basa ingkang dipunginakaken supados dipunjumbuhaken kaliyan siswa SMP kelas VII.

**b. Pamanggih Siswa tumrap *Kualitas Media***

*Uji coba media* dolanan telu dadi parikan menika dipuntindakaken saksampunipun *validasi* saking dosen *ahli materi* saha dosen *ahli media* sarta sampun dipunsarujuki bilih *media* dolanan menika sampun layak dipunuji *coba* wonten sekolah. *Uji coba* menika dipuntindakaken kangge mangertosi kados pundi pamanggih siswa babagan *kualitas media* dolanan telu dadi parikan ingkang dipundamel menika. Salajengipun dipuntindakaken *evaluasi kualitas media* dening siswa SMP N 3 Bantul kelas VII-H ingkang cacahipun 23 siswa.

Wonten ing salebeting *uji coba* menika panaliti minangka guru wonten ing kelas, lajeng Ibu Sri Haryati ndherek wonten ing piwulangan menika minangka *pengawas* ingkang sakmangke ugi paring pambiji tumrap *media* dolanan ingkang dipunuji *coba*. Fasilitas komputer wonten ing SMP N 3 Bantul menika sampun jumbuh kaliyan kabetahanipun panaliti. Cacahipun komputer wonten ing *laboratorium komputer* wonten 28 unit, menika sampun cekap amargi gunggungipun siswa namung 23. Ananging wonten satunggaling perkawis inggih menika wonten komputer ingkang *error*, satemah ingkang saged dipunginakaken namung 22 unit. Awit saking menika, setunggal siswa ingkang boten pikantuk komputer migunakaken laptop ingkang dipunbeta dening panaliti satemah sedaya siswa saged migunakaken piyambak-piyambak *media* menika.

Siswa dipundampingi kaliyan panaliti anggenipun miwiti migunakaken *media* dolanan telu dadi parikan menika. *Uji coba media* menika dipunwiwiti kanthi nyameptakaken *komputer*, salajengipun siswa dipundhawuhi mbikak *program media* dolanan telu dadi parikan ingkang sampun samempta wonten ing *komputer* ingkang dipunginakaken. Saderengipun siswa migunakaken *media* dolanan telu dadi parikan menika, panaliti langkung rumiyin maringi pitedah kaliyan tuladha migunakaken *media* saking babagan pambuka, *menu* pitedah, *kompetensi*, *materi* piwulangan, dolanan telu dadi parikan, gladhen, glosarium, kapustakan, nagntos profil pangripta wonten ing *layar LCD*. Salajengipun saben siswa wiwit migunakaken *media* kanthi *bimibingan* saking panaliti.

*Materi* wonten ing *media* dolanan telu dadi parikan menika ngewrat pangertosan parikan, mulabukanipun parikan, jinising parikan, saha tuladha-tuladhanipun. *Materi* piwulangan menika saged dipunbikak ing *menu materi* piwulangan, lajeng siswa maos sedaya materi ingkang kaandharaken wonten ing *media* ngantos wekdal ingkang sampun dipuntemtokaken. Sasampunipun maos *materi* saha tuladha-tuladhanipun, siswa dipundhawuhi mbikak menu dolanan telu dadi parikan supados boten bosen saha kangge ngambali *materi* ingkang sampun dipunwaos wonten *menu materi* piwulangan. Dolanan telu dadi parikan menika kedah dipunlampahaken dening 2 paraga, awit saking menika wekdal dolanan telu dadi parikan 2 siswa manunggal kaliyan kanca sebelahipun migunakaken setunggal *komputer*. Amargi cacahipun siswa ganjil, siswa ingkang boten angsal pasangan dipunjangkepi dening panaliti.

Sasampunipun dolanan dipunrais cekap, siswa dipundhawuhi mbikak *menu* gladhen, saperlu mangsuli pitakenan-pitakenan ingkang jumbuh kaliyan *materi* ingkang sampun dipunsinau kala wau. Cacahipun soal wonten 10 ingkang saben pitakenan dipunparingi wekdal 30 detik. Sasampunipun mangsuli sedaya pitakenan siswa langsung saged mangertosi biji saha wangsulun ingkang leres wonten ing pungkasaning gladhen. Salajengipun saben siswa dipuntimbali dening panaliti saperlu nyebataken bijinipun, 3 siswa ingkang pikantuk biji paling kathah saha wekdal ingkang paling enggal pikantuk *doorprize* saking panaliti.

Salajengipun siswa dipundhawuhi ngisi *lembar angket* ingkang dipunsameptakaken dening panaliti, saha nyerat pamrayogi ngengingi *media* dolanan telu dadi parikan ingkang sampun dipunlampahaken. *Angket* pamanggih siswa tumrap *media* dolanan telu dadi parikan kanthi *program macromedia flash professional* 8 ngewrat 4 peranan inggih menika peranan gampilipun mangertosi, peranan *kemandirian* anggenipun sinau, peranan *penyajian media*, saha peranan *penyajian media*. Wondenen andharan pamanggih siswa tumrap *media* dolanan telu dadi parikan kados mekaten.

### 1) Perangan Gampilipun Mangertosi

Tabel 23: **Asiling Angket Pamanggih Siswa Perangan Gampilipun Mangertosi**

No.	Nama	Skor kangge <i>Indikator</i> ingkang Angka					
		1	2	3	4	5	6
1	Aditya Ganda Mukti	4	4	4	5	4	5
2	Audria Mirza Riadyani	4	5	3	5	3	5
3	Bernadetta Yolita Ananda	5	4	4	4	4	5
4	Brigitta Dita Larasati	4	5	4	5	5	4
5	Brigitta Viona Lintang A.	5	5	5	5	5	5
6	Dhedhek Alfa Damayanti	5	4	4	5	4	5
7	Fortunela Seftrianggita G.	5	5	4	4	4	5

<b>Tabel salajengipun</b>							
8	Harya Bagas Wicaksana	5	4	5	4	4	5
9	Ikhsan Anwar Kusuma	5	4	5	4	4	5
10	Jasmine Enggar Kirani	5	5	4	4	5	4
11	Marchelina Herlian Eva S.	5	4	4	5	4	5
12	Maria Ananda Trianingsih	5	4	5	5	5	5
13	Marietha Kris Setiawati	5	4	5	5	4	5
14	Mikael Inzaghi Sulistya	5	5	5	4	4	5
15	Muhammad Omega M.	5	4	5	4	4	5
16	Natanael Sayoga	5	5	4	4	4	5
17	Nofita Dinda Ratri	5	4	5	5	4	5
18	Oktavianus Widya P. B.	4	5	5	4	5	5
19	Rafael Noventino P.	5	5	5	5	5	5
20	Reza Fedi Gunawan	4	3	4	4	4	5
21	Wahyu Romadhoni	4	5	4	5	4	5
22	Yemima Anugrah Lestari	5	4	4	5	4	5
23	Yonas Abdi Dewanta	4	5	4	5	5	4
<b>Cacahipun Biji</b>		<b>108</b>	<b>102</b>	<b>101</b>	<b>105</b>	<b>98</b>	<b>112</b>
<b>Skor Maksimal</b>		<b>115</b>	<b>115</b>	<b>115</b>	<b>115</b>	<b>115</b>	<b>115</b>
<b>Presentase (%)</b>		<b>93,91</b>	<b>88,69</b>	<b>87,82</b>	<b>91,30</b>	<b>85,21</b>	<b>97,39</b>
<b>Rata-Rata Presentase (%)</b>		<b>90,72</b>					
		<b>Sarujuk Sanget</b>					

Adhedhasar saking pamanggih siswa tumrap peranan gampilipun mangertosi, rata-rata *presentase* biji pikantuk 90,72% ingkang kagolong sarujuk sanget. Pamanggih siswa ingkang sarujuk sanget tumrap peranan gampilipun mangertosi menika nedahaken bilih kanthi migunakaken *media* dolanan telu dadi parikan menika saged nggampilaken siswa anggenipun mangertosi materi parikan. Kanthi *media* menika ugi mbiyantu sanget dhateng siswa anggenipun nyinau materi parikan. Menika amargi saking *tampilan* saha gambar *animasi* wonten ing *media* saged maringi *motivasi* sinau kangge siswa. Kajawi saking menika, dolanan telu dadi parikan ing salebeting *media* menika nambahi raos remen siswa anggenipun sinau mawi *media* menika. Kajawi kangge *hiburan*,

dolanan telu dadi parikan menika saged nggampilaken siswa sinau *materi* parikan amargi wonten salebeting dolanan wonten *materi* parikanipun.

## 2) Perangan *Kemandirian* anggenipun Sinau

Tabel 24: *Asiling Angket Pamanggih Siswa Perangan Kemandirian anggenipun Sinau*

No.	Nama	Skor kangge <i>Indikator</i> ingkang Angka			
		1	2	3	4
1	Aditya Ganda Mukti	5	5	4	5
2	Audria Mirza Riadyani	5	4	4	4
3	Bernadetta Yolita Ananda	4	5	5	5
4	Brigitta Dita Larasati	5	5	5	4
5	Brigitta Viona Lintang A.	5	4	4	5
6	Dhedhek Alfa Damayanti	4	4	4	4
7	Fortunela Seftrianggita G.	4	5	5	5
8	Harya Bagas Wicaksana	5	5	4	4
9	Ikhsan Anwar Kusuma	4	5	4	5
10	Jasmine Enggar Kirani	4	5	5	4
11	Marchelina Herlian Eva S.	5	5	5	4
12	Maria Ananda Trianingsih	5	4	5	5
13	Marietha Kris Setiawati	5	4	5	4
14	Mikael Inzaghi Sulistya	5	5	5	5
15	Muhammad Omega M.	4	5	4	5
16	Natanael Sayoga	4	4	4	4
17	Nofita Dinda Ratri	4	5	5	4
18	Oktavianus Widya P. B.	5	5	5	4
19	Rafael Noventino P.	5	5	5	5
20	Reza Fedi Gunawan	5	4	4	4
21	Wahyu Romadhoni	5	5	5	4
22	Yemima Anugrah Lestari	4	5	4	4
23	Yonas Abdi Dewanta	4	5	4	5
<b>Cacahipun Biji</b>		<b>105</b>	<b>108</b>	<b>104</b>	<b>102</b>
<b>Skor Maksimal</b>		<b>115</b>	<b>115</b>	<b>115</b>	<b>115</b>
<b>Presentase (%)</b>		<b>91,30</b>	<b>93,91</b>	<b>90,43</b>	<b>88,69</b>
<b>Rata-Rata Presentase (%)</b>		<b>91,08</b>			
		<b>Sarujuk Sanget</b>			



Adhedhasar saking pamanggih siswa tumrap perangan *kemandirian* anggenipun sinau, rata-rata *presentase* biji pikantuk 91,08% ingkang kagolong sarujuk sanget. Pamanggih siswa ingkang sarujuk sanget tumrap perangan *kemandirian* anggenipun sinau menika nedahaken bilih *media* menika saged dipunginakaken minangka sarana kangge sinau mandhiri tumrap siswa, satemah siswa saged aktif wonten ing piwulangan materi parikan. Cethanipun pitedah anggenipun migunakaken *media* ndadosaken siswa langkung gampil nglampahaken *media* menika, satemah siswa boten mbetahaken *pendamping* saha saged sinau piyambak wonten griya.

### 3) Perangan *Penyajian Media*

Tabel 25: *Asiling Angket Pamanggih Siswa Perangan Penyajian Media*

No.	Nama	Skor kangge <i>Indikator</i> ingkang Angka						
		1	2	3	4	5	6	7
1	Aditya Ganda Mukti	4	4	5	5	5	5	5
2	Audria Mirza Riadyani	5	4	5	4	5	5	5
3	Bernadetta Yolita A.	5	4	5	5	5	5	5
4	Brigitta Dita Larasati	4	4	5	5	4	4	5
5	Brigitta Viona L. A.	5	4	5	4	5	5	5
6	Dhedhek Alfa D.	4	4	5	4	5	5	5
7	Fortunela S. G.	5	5	4	5	5	5	5
8	Harya Bagus W.	4	4	5	5	5	5	5
9	Ikhsan Anwar Kusuma	4	4	5	5	5	5	5
10	Jasmine Enggar Kirani	5	4	5	5	5	5	5
11	Marchelina Herlian E.S	4	4	5	5	5	5	5
12	Maria Ananda T.	4	4	5	5	5	4	4
13	Marietha Kris S.	5	4	4	5	5	5	4
14	Mikael Inzaghi S.	5	5	4	5	5	5	5
15	Muhammad Omega M.	4	4	5	5	5	5	5
16	Natanael Sayoga	5	4	4	4	4	5	4
17	Nofita Dinda Ratri	5	4	5	5	5	5	5
18	Oktavianus Widya P. B	4	5	5	5	4	4	5
19	Rafael Noventino P.	5	5	5	5	5	5	5
20	Reza Fedi Gunawan	4	4	5	4	5	4	5

<b>Tabel salajengipun</b>								
21	Wahyu Romadhoni	5	5	4	5	4	5	4
22	Yemima Anugrah L.	4	4	5	4	4	4	4
23	Yonas Abdi Dewanta	4	4	5	4	5	5	5
<b>Cacahipun Biji</b>		<b>103</b>	<b>97</b>	<b>110</b>	<b>108</b>	<b>110</b>	<b>110</b>	<b>110</b>
<b>Skor Maksimal</b>		<b>115</b>	<b>115</b>	<b>115</b>	<b>115</b>	<b>115</b>	<b>115</b>	<b>115</b>
<b>Presentase (%)</b>		<b>89,56</b>	<b>84,34</b>	<b>95,65</b>	<b>93,91</b>	<b>95,65</b>	<b>95,65</b>	<b>95,65</b>
<b>Rata-Rata Presentase (%)</b>		<b>92,46</b>						
		<b>Sarujuk Sanget</b>						

Adhedhasar saking pamanggih siswa tumrap peranan *penyajian media*, rata-rata *presentase* biji pikantuk 92,46% ingkang kagolong sarujuk sanget. Pamanggih siswa menika nedahaken bilih siswa sarujuk menawi sedaya peranan ingkang wonten ing salebeting *media* ingkang awujud *CD (Compact disk)* menika sampun sae saha saged narik kawigatosan siswa. Perangan menika antawisipun seratan, basa ingkang dipunginakaken, *tampilan media*, warni *background*, gambar kaliyan *animasi*, *musik* iringan, saha *game* telu dadi parikan. Awit saking menika, *penyajian media* pasinaon saged narik kawigatosan siswa saha maringi panjurung dhateng siswa supados remen sinau materi parikan kanthi *media* dolanan menika.

#### 4) Perangan Pengoprasian Media

Tabel 26: Asiling Angket Pamanggih Siswa Perangan Pengoprasian Media

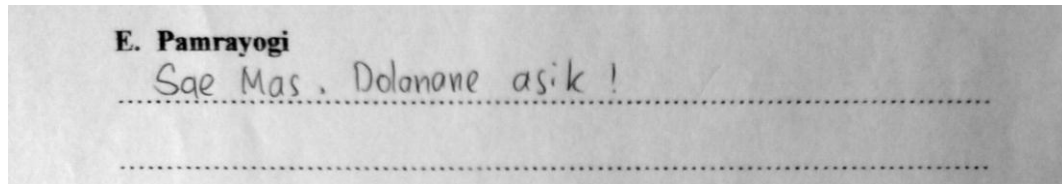
No.	Nama	Skor kangge Indikator ingkang Angka			
		1	2	3	4
1	Aditya Ganda Mukti	4	5	5	5
2	Audria Mirza Riadyani	5	4	4	5
3	Bernadetta Yolita Ananda	5	5	5	5
4	Brigitta Dita Larasati	4	5	4	5
5	Brigitta Viona Lintang A.	5	4	4	5
6	Dhedhek Alfa Damayanti	5	4	5	5
7	Fortunela Seftrianggita G.	5	5	5	5
8	Harya Bagas Wicaksana	4	5	4	5
9	Ikhsan Anwar Kusuma	5	5	4	5

<b>Tabel salajengipun</b>					
10	Jasmine Enggar Kirani	4	5	5	5
11	Marchelina Herlian Eva S.	5	5	5	5
12	Maria Ananda Trianingsih	5	5	4	5
13	Marietha Kris Setiawati	5	4	4	4
14	Mikael Inzaghi Sulistya	5	5	4	5
15	Muhammad Omega M.	5	5	4	5
16	Natanael Sayoga	5	5	4	5
17	Nofita Dinda Ratri	5	4	4	5
18	Oktavianus Widya P. B.	5	4	4	5
19	Rafael Noventino P.	5	5	4	5
20	Reza Fedi Gunawan	3	4	4	5
21	Wahyu Romadhoni	4	5	5	5
22	Yemima Anugrah Lestari	4	4	5	4
23	Yonas Abdi Dewanta	4	5	4	4
<b>Cacahipun Biji</b>		<b>106</b>	<b>107</b>	<b>100</b>	<b>112</b>
<b>Skor Maksimal</b>		<b>115</b>	<b>115</b>	<b>115</b>	<b>115</b>
<b>Presentase (%)</b>		<b>92,17</b>	<b>93,04</b>	<b>86,95</b>	<b>97,39</b>
<b>Rata-Rata Presentase (%)</b>		<b>92,38</b>			
		<b>Sarujuk Sanget</b>			

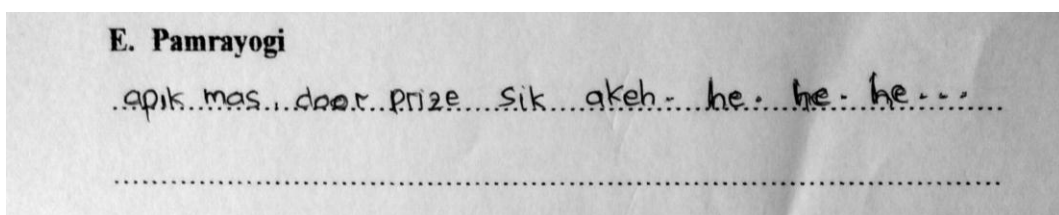
Adhedhasar saking pamanggih siswa tumrap perangan *pengoperasian media*, rata-rata *presentase* biji pikantuk 92,38% ingkang kagolong sarujuk sanget. Pamanggih siswa menika nedahaken bilih *media* dolanan telu dadi parikan menika saged dipunginakaken dening siswa kanthi gampil, amargi wonten salebeting *media* sampun wonten pitedah migunakaken *media* kaliyan dolananipun saha tombol-tombol ingkang cumawis ugi gampil dipunginakaken.

Adhedhasar saking pamanggih siswa dhateng sedaya perangan ing antawisipun perangan gampilipun mangertosi, *kemandirian* anggenipun sinau, *penyajian media*, saha *pengoperasian media*, pikantuk rata-rata *presentase* 91,66% ingkang kagolong sarujuk sanget. Kasil menika dipunsengkuyung kaliyan pamrayogi saking para siswa tumrap *media* dolanan ingkang kadamel.

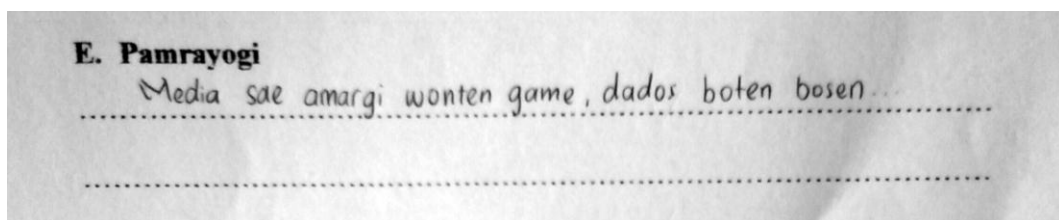
Pamrayogi saking siswa kasebat inggih menika kados mekaten:



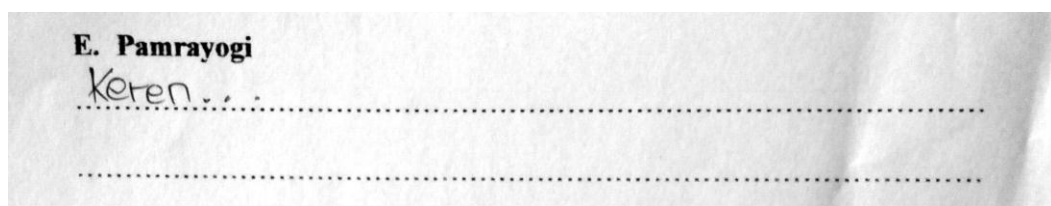
Gambar 5: Pamanggih siswa tumrap *media* dolanan telu dadi parikan



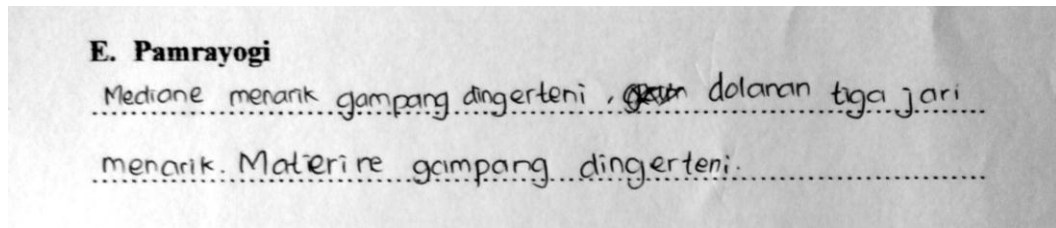
Gambar 6: Pamanggih siswa tumrap *media* dolanan telu dadi parikan



Gambar 7: Pamanggih siswa tumrap *media* dolanan telu dadi parikan



Gambar 8: Pamanggih siswa tumrap *media* dolanan telu dadi parikan



Gambar 9: Pamanggih siswa tumrap *media* dolanan telu dadi parikan

Adhedhasar pamrayogi saking siswa kasebat, nedahaken bilih siswa menika remen migunakaken *media* dolanan telu dadi menika saperlu kangge nyinau materi parikan.

### 1) Data Asiling *Evaluasi* Siswa

Asiling biji *evaluasi* siswa dipunpundhut saking biji *evaluasi* ingkang wonten ing menu “gladhen” salebeting *media* dolanan telu dadi parikan. Wondene asiling biji *evaluasi* siswa kelas VII-H SMP N 3 Bantul inggih menika.

Tabel 27: Asiling Biji *Evaluasi* Siswa Kelas VII

No.	Nama	Biji
1	Aditya Ganda Mukti	70
2	Audria Mirza Riadyani	80
3	Bernadetta Yolita Ananda	80
4	Brigitta Dita Larasati	100
5	Brigitta Viona Lintang Anggraeni	90
6	Dhedhek Alfa Damayanti	70
7	Fortunela Seftrianggita Ganisworo	70
8	Harya Bagas Wicaksana	80
9	Ikhsan Anwar Kusuma	80
10	Jasmine Enggar Kirani	90
11	Marchelina Herlian Eva Saputri	90
12	Maria Ananda Trianingsih	90
13	Marietha Kris Setiawati	80
14	Mikael Inzaghi Sulistya	80
15	Muhammad Omega Mandegani	100
16	Natanael Sayoga	60
17	Nofita Dinda Ratri	80
18	Oktavianus Widya Prabawa Banggul	80
19	Rafael Noventino Parikesit	90

<b>Tabel salajengipun</b>		
20	Reza Fedi Gunawan	80
21	Wahyu Romadhoni	80
22	Yemima Anugrah Lestari	90
23	Yonas Abdi Dewanta	90
<b>Cacahipun Biji</b>		$\geq 75 = 1630$ $\leq 75 = 270$
<b>Rata-Rata Biji</b>		$\geq 75 = 85,79$ $\leq 75 = 67,5$

*Evaluasi* ingkang wonten ing salebeting *media* dolanan nggadhahi ancas kangge ngukur kaprigelan siswa tumrap *materi* ingkang sampun dipunsinau wonten ing *media* dolanan telu dadi parikan menika. Cacahipun soal ingkang wonten ing gladhen salebeting *media* dolanan menika wonten 10 soal ingkang arupi *pilihan ganda*. Sabibaripun siswa mangsuli sedaya soal wonten ing *menu* gladhen, siswa langsung saged mangertosi bijinipun saha wangsulun ingkang leres wonten ing *kunci jawaban*.

*Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM)* biji wonten gladhen *media* dolanan menika 75 jumbuh kaliyan *KKM* ingkang dipuntetepaken dening sekolahan. Siswa ingkang saged dipunwastani lulus anggenipun mangertosi *materi* parikan menawi sampun pikantuk biji 75 utawi langkung.

Tabel 28: **Ketuntasan Siswa anggenipun Nggarap Gladhen ing Media Dolanan**

<b>Kriteria</b>	<b>Cacahipun Siswa</b>	<b>Presentase</b>	<b>Biji Rata-Rata</b>
$\geq 75$	19	82,61%	85,79
$\leq 75$	4	17,39%	67,5

Adhedhasar asiling *evaluasi* kasebat, saged dipunmangertosi *presentase ketuntasan belajar* siswa turap *materi* parikan ingkang wonten ing salebeting *media* dolanan. Wondene *presentase* siswa ingkang saged nggayuh *KKM* ingkang sampun dipuntemtokaken inggih menika 82,61%, kanthi biji rata-rata 85,79.

Lajeng ingkang dereng saged nggayuh *KKM* ingkang sampun dipuntemtokaken inggih menika 17,39%, kanthi biji rata-rata 67,5. Saking asiling biji kasebat saged dipunpundhut dudutan bilih tingkataning kaprigelan siswa minangka pangangge *media* dolanan telu dadi parikan kagolong sae sanget, tegesipun *media* dolanan telu dadi parikan ingkang kadamel menika *efektif* saha saged nggampilaken siswa anggenipun nyinau *materi* parikan saha nuwuhaken raos mandhiri anggenipun sinau.

## B. Pirembaganipun

### 1. Asiling Pambiji Pungkasan *Kualitas Media Dolanan*

*Kualitas media* dolanan telu dadi parikan adhedhasar saking pambiji wonten ing *validasi* dosen *ahli materi*, dosen *ahli media*, pambiji guru basa Jawi saha *angket* pamanggih siswa. Asiling pambiji pungkasan kados wonten ing *table* ngandhap menika.

Tabel 29: **Asiling Pambiji Pungkasan *Kualitas Media Dolanan***

No	Pambiji <i>Media Dolanan</i>	<i>Presentase</i>	Kategori
1	Dosen <i>Ahli Materi</i>	83,09%	Sae Sanget
2	Dosen <i>Ahli Media</i>	80%	Sae
3	Guru Basa Jawi	87,09%	Sae Sanget
4	Pamanggih Siswa	91,66%	Sarujuk Sanget
<b>Asiling rata-rata <i>presentase</i> pambiji</b>		<b>85,46%</b>	<b>Sae Sanget</b>

Adhedhasar *tabel 29* ing nginggil saged dipuntingali bilih lembar *validasi materi* ingkang dipunbiji dening dosen *ahli materi* kaperang dados kalih peranan pambiji inggih menika, peranan piwulangan saha peranan leresipun isi. Perangan piwulangan kaperang dados 9 *indikator* inggih menika, kualitas anggenipun maringi motivasi siswa, jumbuhipun indikator kaliyan kompetensi

dasar, jumbuhipun materi kaliyan kompetensi dasar, trepipun materi, cethanipun andharan materi, cekap anggenipun maringi gladhen, jumbuhipun gladhen kaliyan indicator, trep anggenipun migunakaken basa kaliyan ejaan, saha cetha anggenipun migunakaken istilah.

Perangan leresipun isi ingkang dipun*validasi* dening dosen *ahli materi* dipunperang dados 6 *indikator* inggih menika perangan materi trep kaliyan ancasing piwulangan, gampilipun andharan materi dipuntampi, sistematika andharan materi, jumbuhipun tuladha kaliyan materi, basa ingkang dipunginakaken gampil dipunmangertosi, saha rumusan soal jumbuh kaliyan materi ingkang dipunsinau.

Adhedhasar asiling pambiji saking 15 *indikator* kasebat pikantuk rata-rata *presentase* 83,09% ingkang kagolong sae sanget. Saking kasil kasebat nedahaken bilih *materi* wonten ing *media* dolanan sampun jumbuh kaliyan *Kompetensi Dasar*, saged paring panjurung tumrap siswa saha tuladha ing salebeting *media* saged mbiyantu tumrap siswa kangge mangertosi *materi*.

*Validasi materi* ingkang dipunbiji dening dosen *ahli media* kaperang dados kalih perangan pambiji inggih menika, perangan *tampilan* saha perangan *pemrograman*. Perangan *tampilan* dipunperang dados 10 *indikator* antawisipun inggih menika, perangan cethanipun pitedah anggenipun migunakaken program, cethanipun seratan, cethanipun swanten, trepipun tatanan warni, trepipun tampilan layar, trepipun Musik pengiring, trep anggenipun milih gambar, kualitas animasi, trep anggenipun mapanaken tombol, saha trepipun hyperlink ingkang dipunginakaken.



Perangan *pemrograman* ingkang dipun*validasi* dening dosen *ahli materi* dipunperang dados 9 *indikator* inggih menika perangan cethanipun navigasi, konsistensi tombol navigasi, cethanipun pitedah, gampil anggenipun migunakaken media, efisiensi anggenipun migunakaken layer, efisiensi teks, respon dhateng siswa, cepetipun program, saha media saged narik kawigatosan siswa.

Adhedhasar asiling pambiji saking 19 *indikator* kasebat pikantuk rata-rata *presentase* 80% ingkang kagolong sae. Saking kasil menika saged dipunpundhut dudutan bilih *media* dolanan ingkang dipundamel menika kalebet *media* ingkang sae saha nggadhahi *kualitas* ingkang sae ugi. Bab menika saged dipuntingali saking gampilipun anggenipun nglampahaken *media* saha *tampilan* ingkang saged narik kawigatosan siswa anggenipun sinau.

Pambiji *media* dening guru basa Jawi ugi kaperang dados kalih perangan pambiji inggih menika perangan leresipun *konsep* saha *kompetensi*, kaliyan perangan *kualitas tampilan*. Perangan leresipun *konsep* saha *kompetensi* kaperang dados 6 *indikator*, inggih menika perangan *materi* ingkang dipunginakaken saged mbiyantu pasinaon miturut *Kurikulum* 2013, *materi* ingkang dipunginakaken trep kangge siswa kelas VII, jumbuhipun *media* ingkang dipunginakaken kaliyan *Kompetensi Dasar*, aanggenipun tembung saha ejaan sampun trep, basa ingkang dipunginakaken gampil dipunmangertosi, saha cethanipun evaluasi utawi gladhen.

Perangan *kualitas tampilan* dipunperang dados 8 *indikator*, inggih menika perangan cethanipun pitedah pangangge *media* pasinaon, saged dados panjurung siswa anggenipun sinau basa Jawi, trepipun tatanan warni, tampilan menu, jinis

saha ukuran teks, trep anggenipun milih gambar, cethanipun game Telu dadi Parikan, saha cepet proses media pasinaon

Adhedhasar asiling pambiji saking 14 *indikator* kasebat pikantuk rata-rata *presentase* 87,09% ingkang kagolong sae sanget. Saking pambiji kasebat saged dipunpundhut dudutan bilih *media* dolanan telu dadi parikan kanthi *program macromedia flash professional 8* menika sampun kalebet ing *kriteria media* dolanan ingkang sae. Wontenipun *evaluasi* ing salebeting *media* dolanan menika saged kangge ngukur kaprigelan siswa, saha *tampilan media* ingkang narik kawigatosan siswa saged maringi panjurung dhateng siswa nyinau *materi* basa Jawi mliginipun *materi* parikan ing salebeting *media* dolanan.

*Angket* pamanggih siswa tumrap *media* dolanan telu dadi parikan kaperang dados sekawan peranan, inggih menika peranan gampilipun mangertosi, *kemandirian* anggenipun sinau, *penyajian media*, saha *pengoprasian media*. Asiling pamanggih siswa saking sedaya peranan kasebat pikantuk rata-rata *presentase* 91,66% ingkang kagolong sae sanget. Saking kasil menika saged dipunpundhut dudutan bilih *media* ingkang kadamel menika saged narik kawigatosan siswa anggenipun nyinauni *materi* basa Jawi mliginipun *materi* parikan.

Adhedhasar pambiji *kualitas media* saking sedaya peranan ingkang dipunbiji dening dosen *ahli materi*, dosen *ahli media*, guru basa Jawi, saha pamanggih siswa SMP N 3 Bantul kelas VII H, pramila *media* dolanan telu dadi parikan ingkang kadamel mawi *program macromedia flash professional 8* menika pikantuk rata-rata *presentase* 85,46% ingkang kagolong sae sanget.

Tegesipun *media* dolanan menika kalebet *media* ingkang nggadhahi *kualitas media* ingkang sae saha saged dipunginakaken wonten piwulangan.

*Tingkat keefektifan media* dolanan telu dadi parikan dipuntingali saking asiling *evaluasi* siswa ingkang wonten ing *menu* “gladhen”. Adhedhasar asiling *evaluasi* siswa, nedahaken bilih 82,61% siswa saged nggayuh KKM ingkang sampun dipuntemtokaken dening sekolah.

## **2. *Evaluasi Kualitas Media Dolanan* dening Dosen *Ahli Materi* saha Dosen *Ahli Media***

Asil pungkasan saking *validasi* ingkang dipuntindakaken dening dosen *ahli materi*, dosen *ahli media*, pambiji saking guru basa Jawi saha adhedhasar *ujicoba media* dolanan ingkang dipuntindakaken satemah pikantuk saperangan pamrayogi minangka pandom kangge ndandosi *media* menika. Pamrayogi saking dosen *ahli materi*, dosen *ahli media* ingkang dipundadosaken *revisi media* ing antawisipun kados mekaten.

### **a. *Evaluasi Media Dolanan* dening Dosen *Ahli Materi***

*Evaluasi* dening dosen *ahli materi* ngasilaken saperangan pamrayogi minangka dhasar kangge ndandosi *media* dolanan. Asiling *evaluasi* saking dosen *ahli materi* kaandharaken ing ngandhap menika.

#### **1) Tambahan babagan *materi* ing salebeting *media***

*Materi* minangka babagan ingkang wigati wonten ing salebeting *media* dolanan, awit saking menika saperangan ingkang gayut kaliyan *materi* sampun dipunbiji saha dipunrevisi dening dosen *ahli materi*. Ingkang sampun dipunrevisi

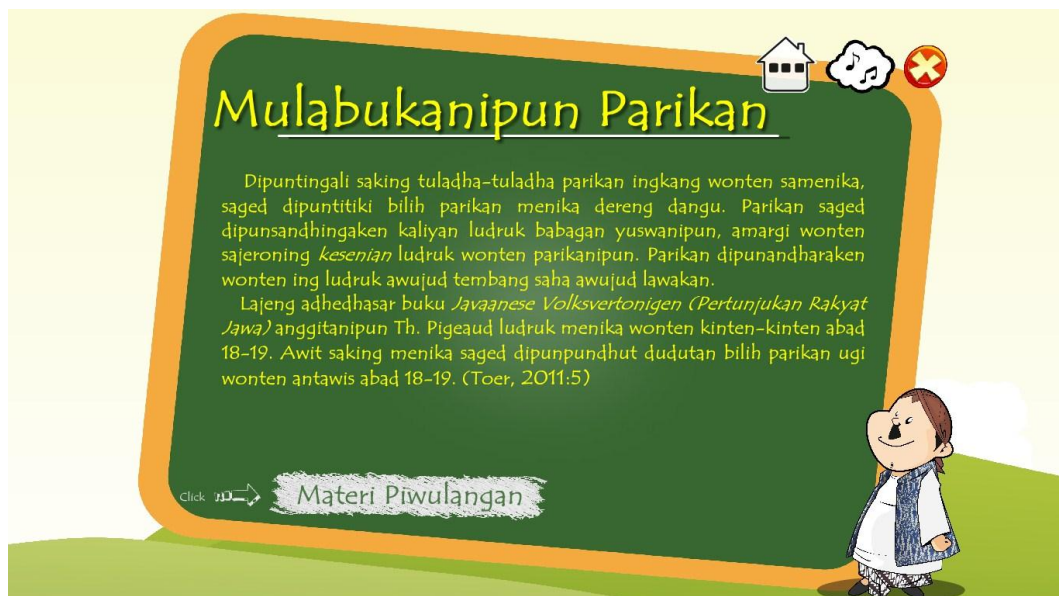
saha kedah dipundandosi inggih menika babagan mulabukanipun parikan kaliyan tuladha wonten ing *materi* jinising parikan ingkang kedah dipuntambah cacahipun suoados nggampilaken siswa anggenipun mangertosi parikan.

a) Tambahan *materi* babagan mulabukanipun parikan

Saderengipun dipundandosi dening dosen *ahli materi*, *materi* ingkang dipunandharaken wonten ing mulabukanipun parikan taksih kirang trep babagan wos kaliyan tembungipun. Awit saking menika kedah dipun dandosi saha dipuntambah *materi* wonten ing mulabukanipun parikan.

(1) *Tampilan* saderengipun dipundandosi

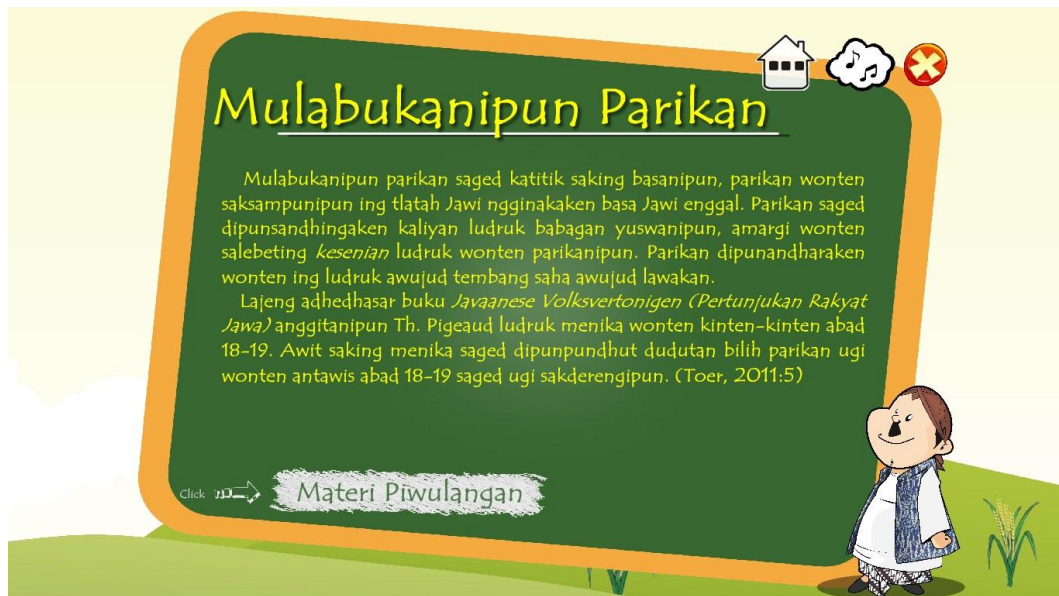
Miturut dosen *ahli materi*, wos kaliyan tetembungan wonten ing mulabukanipun parikan saderengipun dipundandosi taksih kirang trep. Lajeng dosen *ahli materi* paring pamrayogi supados babgaan mulabukanipun parikan langkung sae saha trep.



Gambar 10: *Tampilan* mulabukanipun parikan saderengipun dipundandosi

(2) *Tampilan* sasampunipun dipundandosi

Sasampunipun dipundandosi, *paragraf* pisanan dipungantos wos saha tembungipun inggih menika ngengingi titikan panganggenipun parikan ing tlatah Jawi.



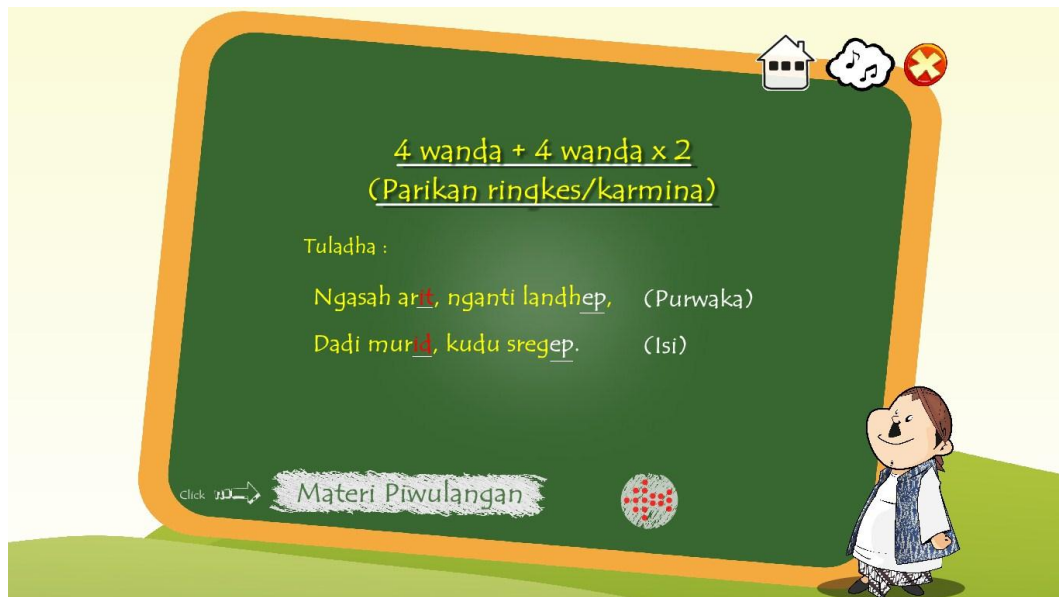
Gambar 11: *Tampilan* mulabukanipun parikan sasampunipun dipundandosi

b) Tambahan tuladha wonten ing salebeting *materi* jinising parikan

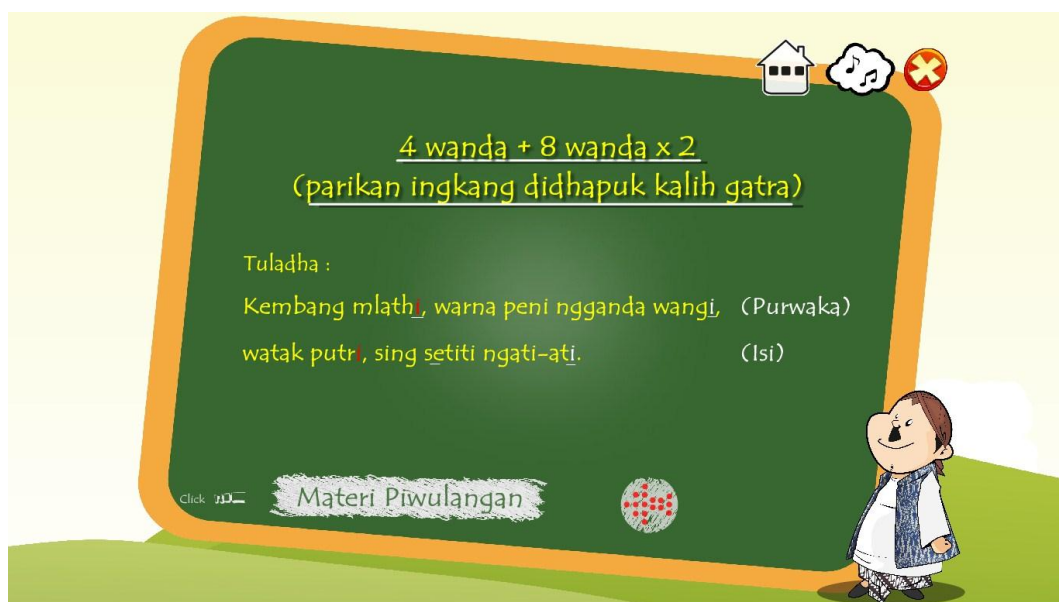
Tuladha wonten ing salebeting *materi* jinising parikan namung setunggal, menika dipun raos kirang dening dosen *ahli materi*. Awit saking menika tuladha dipuntambah supados saged nggampilaken siswa anggenipun mangertosi jinising parikan.

(1) *Tampilan* saderengipun dipundandosi

Cacahipun tuladha namung setunggal saderengipun dipundandosi dening dosen *ahli materi*, babagan menika dipunraos kirang satemah kedah dipuntambah malih tuladhanipun.

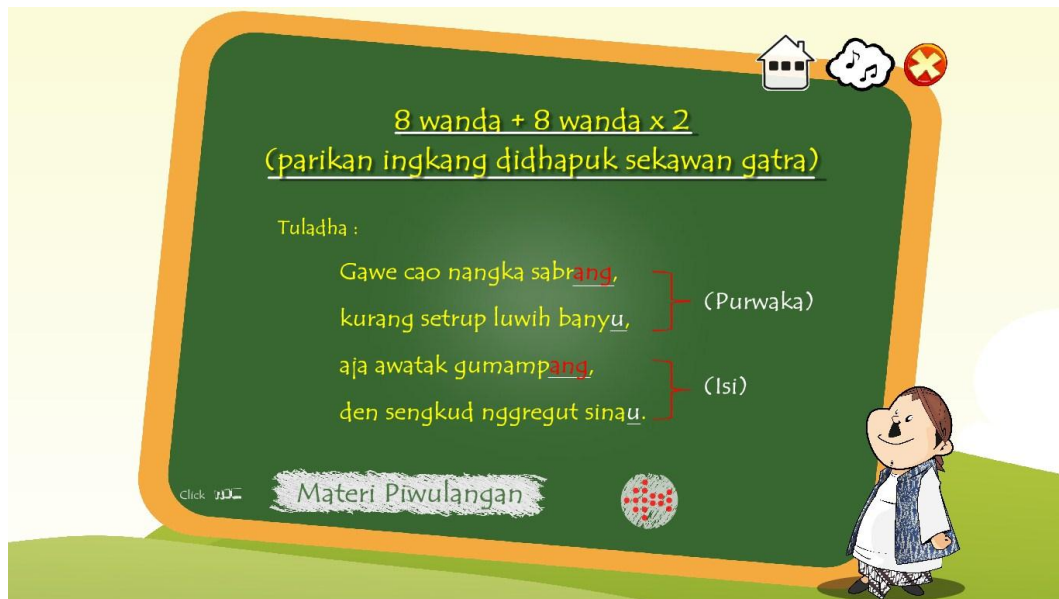


Gambar 12: *Tampilan* tuladha jinising parikan saderengipun dipundandosi (kaca 1)



Gambar 13: *Tampilan* tuladha jinising parikan saderengipun dipundandosi (kaca 2)

Saking tuladha parikan ing salebeting *media* gambar 12 nedahaken bilih arit menika kudu dipunasah supados saged dipunginakaken. Mekaten ugi siswa, supados dados lare ingkang pinter kedah tansah sinau supados landhep pikire.



Gambar 14: *Tampilan* tuladha jinising parikan saderengipun dipundandosi (kaca 3)

Saking tuladha parikan gambar 14 menika, nggadhahi teges wonten tiyang damel ingkang damel camcao ngangge nangka sabrang ananging setrupipun kirang malah kathahen toya. Menawi dados tiyang menika sampun ngantos gumampang, kedah tansah sinau saha nyameptakaken sdayanipun supados saged ngadhepi sedaya pacobaning gesang.

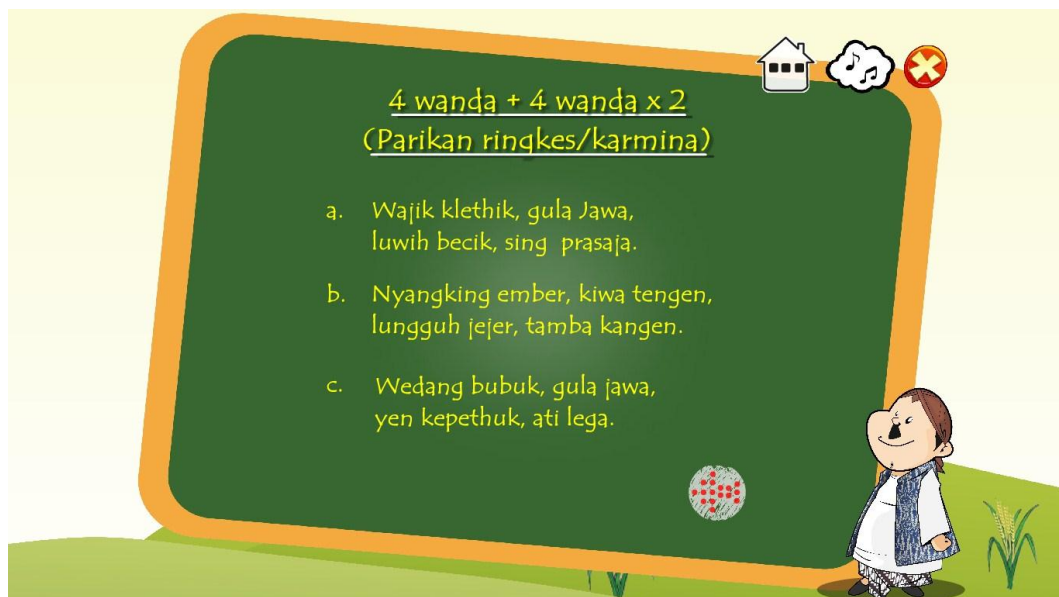
(2) *Tampilan* sasampunipun dipundandosi

*Tampilan* tuladha jinising parikan sasampunipun dipundandosi adhedhasar pamrayogi saking dosen ahli materi. Tuladha ingkang saderengipun namung setunggal saben *sub bab* jinising parikan, dipuntambah 3 tuladha mawi ndamel *layer* enggal. Tuladha prelu dipuntambah supados nggampilaken siswa anggenipun mangertosi materi parikan. Tombol ugi dipundamel enggal saperlu kangge tumuju ing *layer* enggal menika.





Gambar 15: *Tampilan* tuladha jinising parikan sasampunipun dipundandosi (kaca 1)



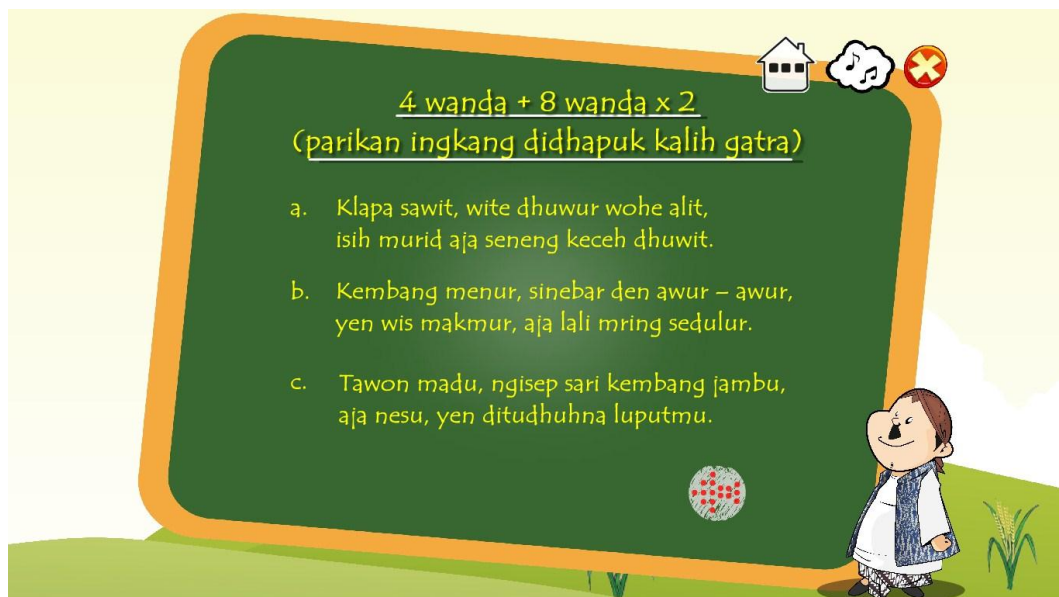
Gambar 16: *Tampilan* tambahan tuladha jinising parikan sasampunipun dipundandosi (kaca 1)

Saking salah satunggal tuladha wonten ingkang gadhah teges, tiyang jaman rumiyin klethikanipun menika wajik, wajik menika manis amargi kadamel saking gendhis jawi. Lajeng ingkang utama menika dados tiyang ingkang prasaja.





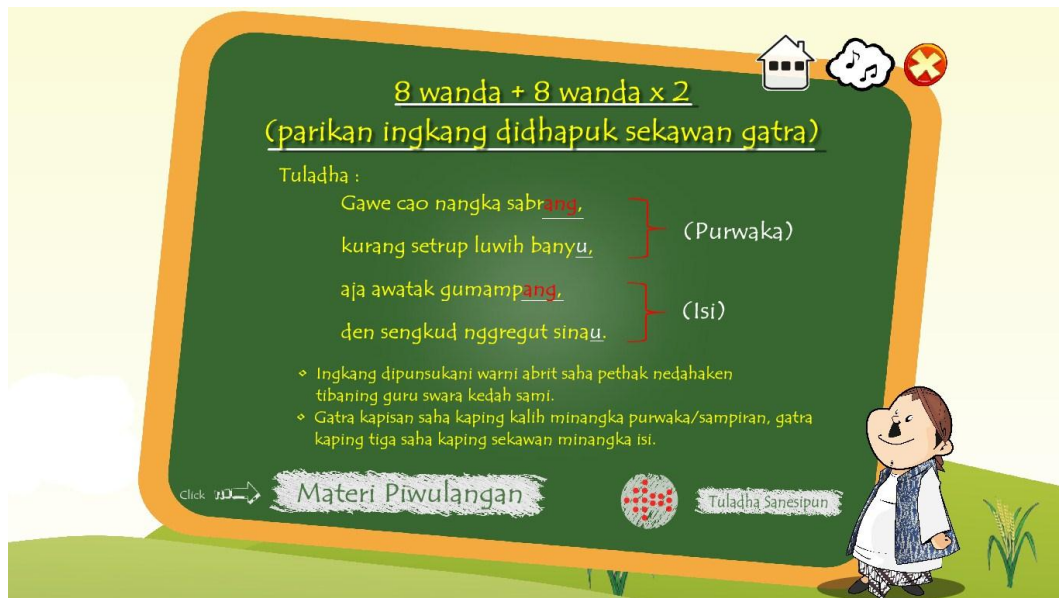
Gambar 17: *Tampilan* tuladha jinising parikan sasampunipun dipundandosi (kaca 2)



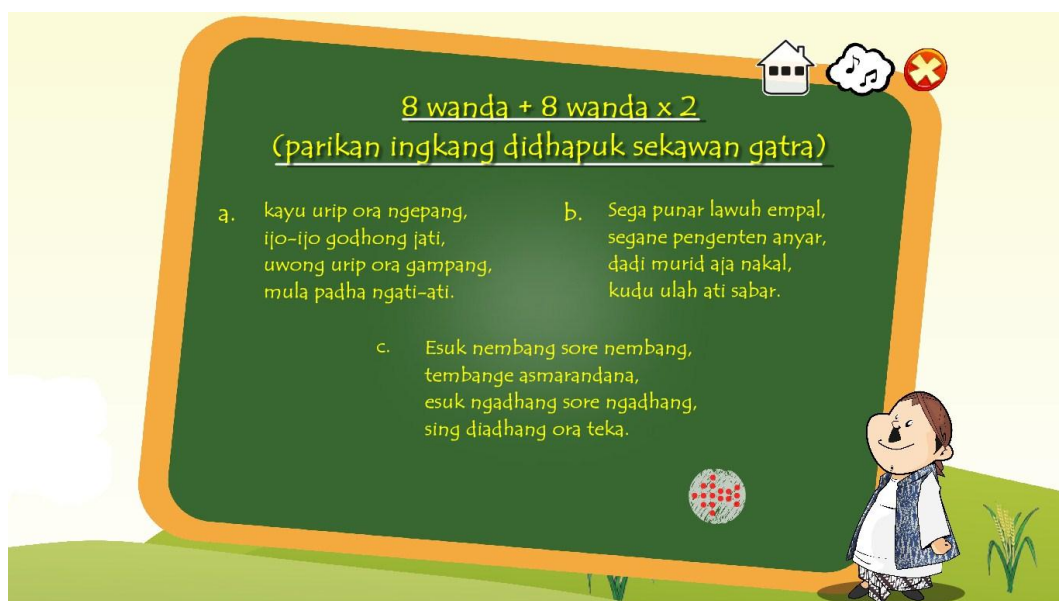
Gambar 18: *Tampilan* tambahan tuladha jinising parikan sasampunipun dipundandosi (kaca 2)

Salah satunggaling tuladha ing nginggil nggadhahi teges bilih kewan tawon madu menika remen ngisep sarining sekar saking jambu. Seserepan

ingkang saged dipunpendhet inggih menika menawi dipunwelingi babagan kalepatan ingkang sampun dipunlampahaken kedah narima saha boten menggalih.



Gambar 19: *Tampilan* tuladha jinising parikan sasampunipun dipundandosi (kaca 3)



Gambar 20: *Tampilan* tambahan tuladha jinising parikan sasampunipun dipundandosi (kaca 3)

Salah satunggal tuladha wonten ing gambar 20 ngandharaken bilih ing satunggaling adicara slametan mliginipun pawiwahan, sekul punar menika dipunginakaken minangka pralambang kamakmuran kagem penganten kekalih. Seserepan ingkang saged dipunpendhet inggih menika menawi dados murid utawi siswa sampun ngantos polah ingkang boten sae, kedah sabar saha nglampahaken kagiatan ingkang sae.

## 2) *Evaluasi wonten ing menu glosarium*

*Menu glosarium* wonten ing *media* dolanan inggih menika ngewrat babagan tetembungan ingkang ewed wonten ing salebeting *media* dolanan. Tetembungan wonten ing *menu glosarium* kedah trep supados saged ngampilaken siswa anggenipun mangertosi tetembungan ingkang wonten ing salebeting *media* dolanan menika.

### a) Tata panyeratan kaliyan tambahan tembung wonten ing *glosarium*

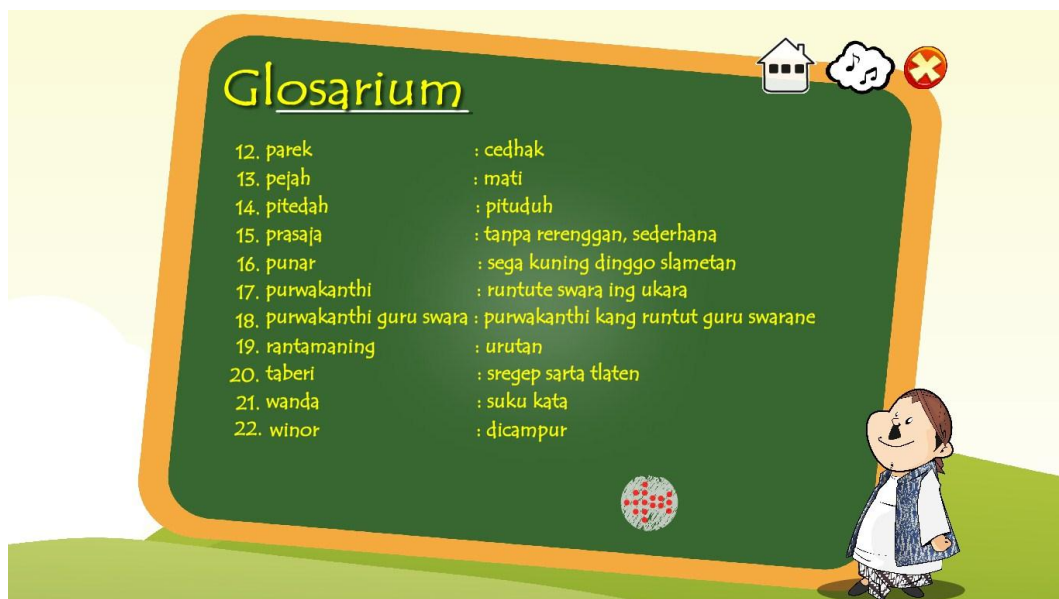
Wonten ing salebeting *glosarium* wonten saperangan tembung ingkang tegesipun kirang trep saha taksih wonten tetembungan ewed ingkang dipunlebetaken wonten ing *glosarium*.

### (1) *Tampilan* saderengipun dipundandosi

*Tampilan glosarium* saderengipun dipundandosi taksih wonten tetembungan ewed ingkang dereng leres tegesipun saha dereng dipunlebetaken wonten ing *glosarium*.



Gambar 21: *Tampilan glosarium saderengipun dipundandosi (kaca 1)*

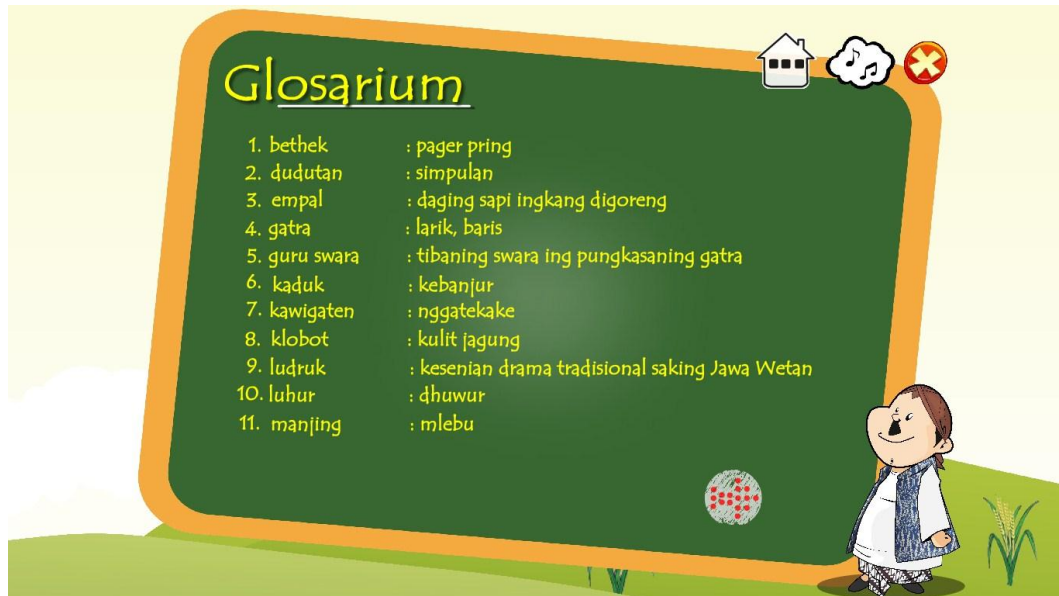


Gambar 22: *Tampilan glosarium saderengipun dipundandosi (kaca 2)*

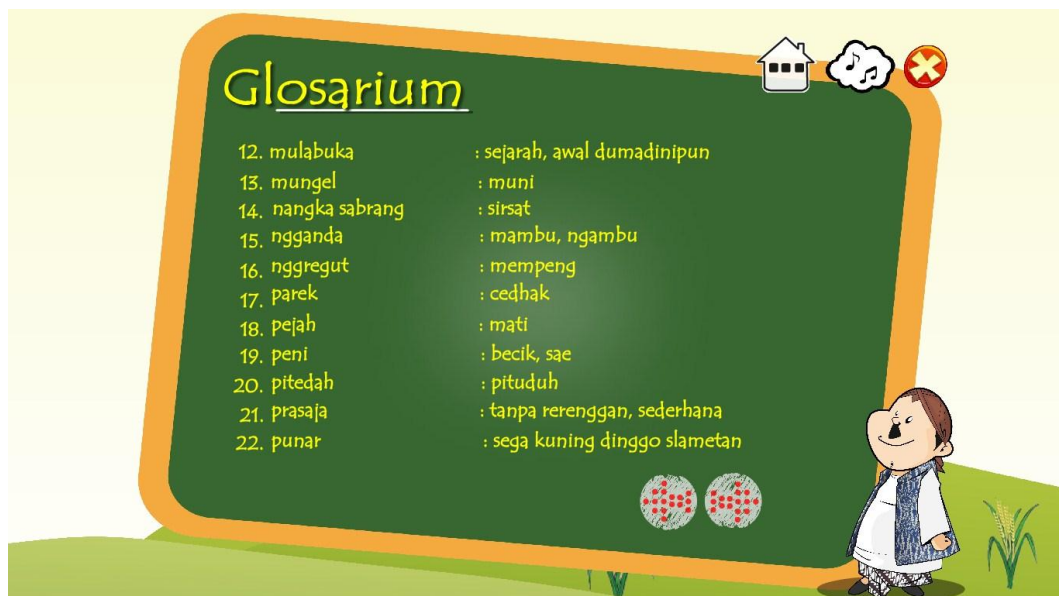
(2) *Tampilan sasampunipun dipundandosi*

*Tampilan glosarium* sasampunipun dipundandosi adhedhasar pamrayogi saking dosen *ahli materi*. Tetembungan ewed ingkang dereng leres tegesipun sampun dipundandosi, saha tetembungan ewed ingkang dereng jangkep ugi

sampun dipuntambah satemah *layer menu glosarium* ingkang saderengipun kalih *layer* dados tigang *layer*.

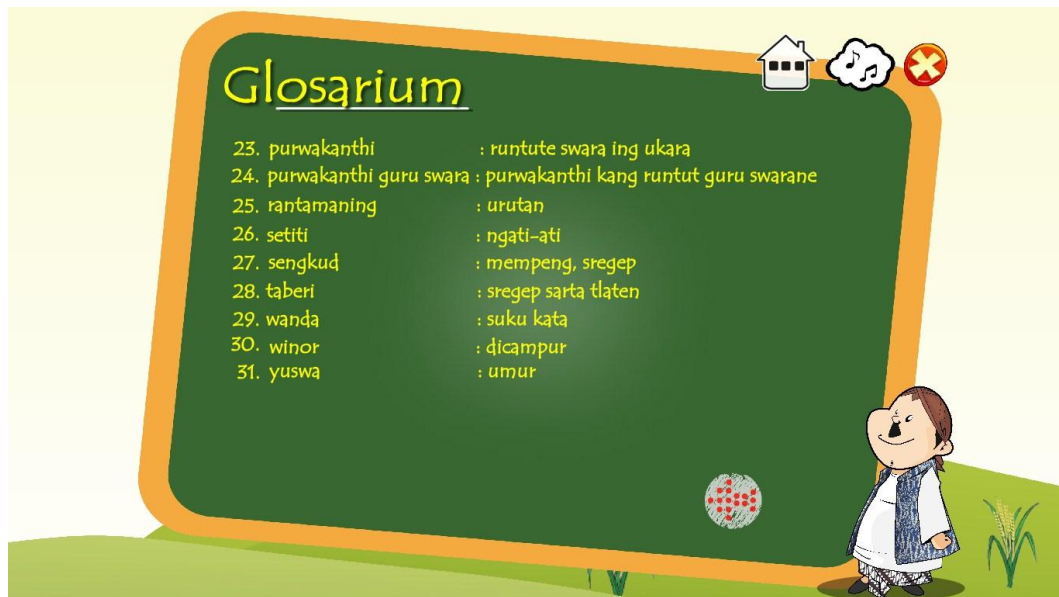


Gambar 23: *Tampilan glosarium* sasampunipun dipundandosi (kaca 1)



Gambar 24: *Tampilan glosarium* sasampunipun dipundandosi (kaca 2)





Gambar 25: *Tampilan glosarium sasampunipun dipundandosi (kaca 3)*

#### **b. *Evaluasi Media Dolanan dening Dosen Ahli Media***

*Evaluasi* dening dosen *ahli media* ngasilaken saperangan pamrayogi minangka dhasar kangge ndandosi *media* dolanan. Asiling *evaluasi* saking dosen *ahli materi* kaandharaken ing ngandhap menika.

##### **1) *Evaluasi babagan background media***

Background ingkang dipunginakaken wonten ing *media* dolanan menika inggih menika gambar *pemandangan* kanthi *tatanan* warni ingkang sae saha trep kaliyan siswa SMP kelas VII. ananging wonten babagan ingkang dipunraos dening dosen *ahli media* taksih kirang trep babagan *background*ipun.

##### **a) *Tambahan gambar wonten ing background***

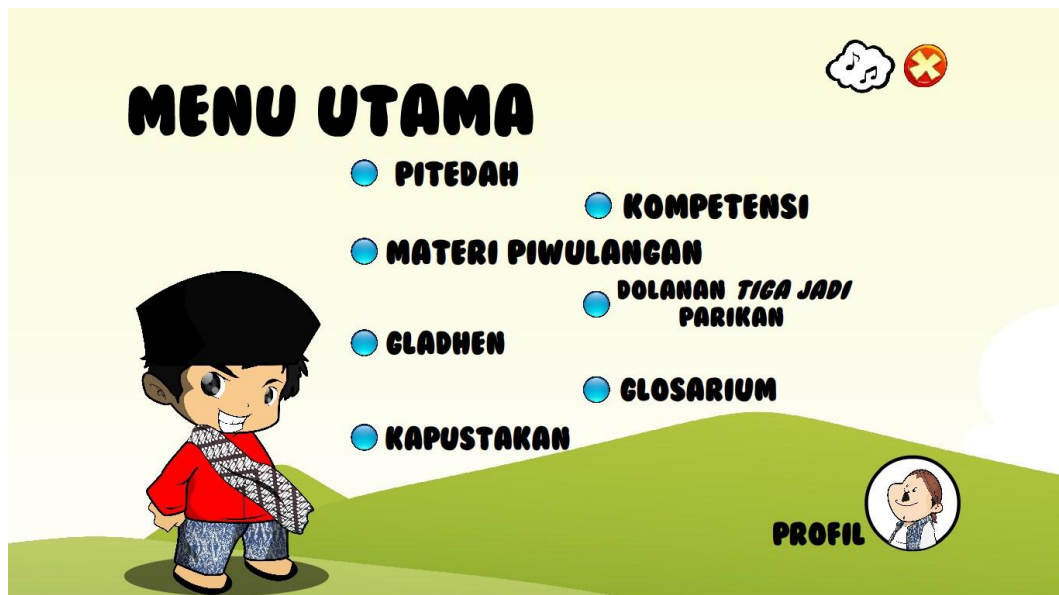
Saderengipun dipundandosi dening dosen *ahli media*, *background* siti ingkang warni ijem namung polos kemawon. Lajeng dosen paring pamrayogi bilih wonten ing gambar siti menika dipuntambah gambar pantun supados langkung trep kaliyan *materi* ingkang dipunandharaken inggih menika parikan.

(1) *Tampilan* saderengipun dipundandosi

Miturut dosen ahli media, gambar *background* dipunraos taksih kirang trep kaliyan *materi* parikan ing salebeting *media* dolanan.



Gambar 26: *Tampilan background* pambuka saderengipun dipundandosi



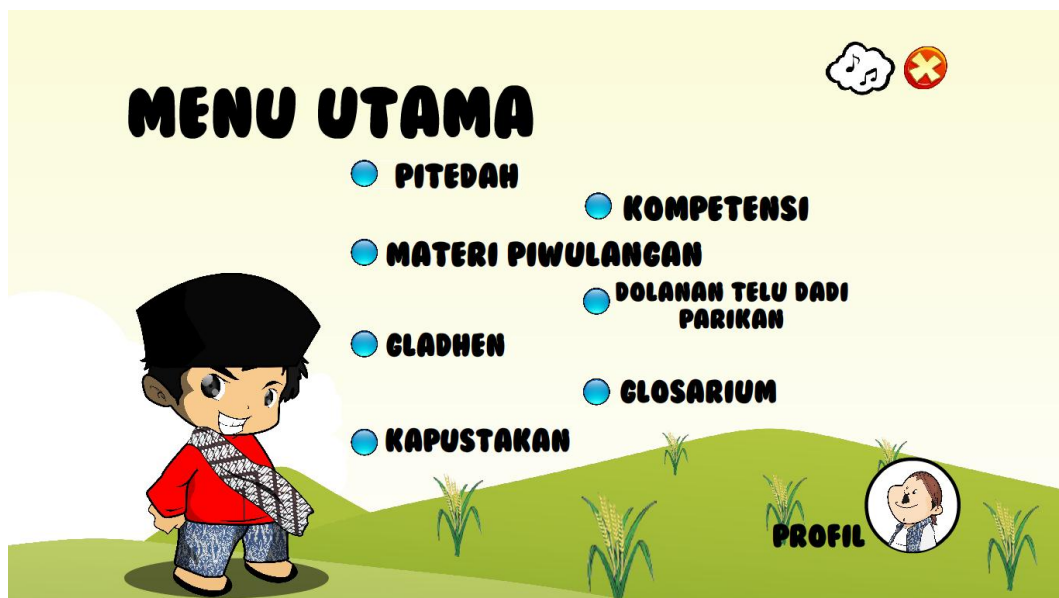
Gambar 27: *Tampilan background menu utama* saderengipun dipundandosi

(2) *Tampilan* sasampunipun dipundandosi

Miturut dosen *ahli media*, gambar *background* langkung sae saha trep menawi dipuntambah gambar pantun supados jumbuh kaliyan *materi* ing salebeting *media* dolanan inggih menika parikan.



Gambar 28: *Tampilan background* pambuka sasampunipun dipundandosi



Gambar 29: *Tampilan background menu utama* sasampunipun dipundandosi



## 2) *Evaluasi* wonten ing *menu* gladhen

Gladhen wonten ing *media* menika kasusun saking 10 pitakenan ingkang awujud *pilihan ganda* ingkang saben pitakenan diparingi wekdal 30 detik kangge mangsuli. Lajeng wonten ing pungkasaning gladhen siswa saged langsung ningali biji saking garapanipun piyambak-piyambak. Ananging wonten saperangan babagan ingkang taksih kirang trep saha kedah dipundadosi supados gladhen ing *media* menika langkung sae.

### a) Tambahan *kunci jawaban* wonten ing *menu* gladhen

*Menu* gladhen ing salebeting *media* menika sampun sae amargi sampun wonten wekdal wonten ing saben soal, asil biji, saha pamrayogi menawi sampun lulus utawi dereng lulus KKM. Ananging miturut dosen *ahli media* taksih wonten ingkang kirang, inggih menika babagan *kunci jawaban* supados siswa mangertosi wangsulan ingkang leres saking pitakenan-pitakenan ing soal.

### (1) *Tampilan* saderengipun dipundadosi

Miturut dosen *ahli media* wonten perangan ingkang taksih kirang, inggih menika babagan *kunci jawaban* saking pitakenan-pitakenan ing gladhen. Awit saking menika kedah dipuntambah *kunci jawaban* wonten ing pungkasaning gladhen.



Gambar 30: *Tampilan kasil gladhen saderengipun dipundandosi*

(2) *Tampilan sasampunipun dipundandosi*

Dosen *ahli media* paring pamrayogi bilih wonten ing pungkasaning gladhen dipuntambahi *kunci jawaban* supados siswa mangertos wangsulan ingkang leres saking pitakenan-pitakenan ing salebeting *menu* gladhen.



Gambar 31: *Tampilan kasil gladhen sasampunipun dipundandosi*

### c. *Tampilan Pungkasan Media Dolanan Telu Dadi Parikan*

Adhedhasar saking kasil *validasi* dosen *ahli materi* saha dosen *ahli media* pramila ngasilaken *tampilan* pungkasan *media* dolanan telu dadi parikan menika. *Tampilan* pungkasan menika dipunwujudaken sasampunipun nglampahi tataran *validasi* dening dosen *ahli materi* saha dosen *ahli media*, ingkang salajengipun dipunuji wonten ing sekolah lajeng pikantuk pambiji saha pamrayogi malih saking guru basa Jawi saha siswa kelas VII H. *Tampilan* pungkasan *media* dolanan menika sampun nglampahi saperangan *revisi*, satemah saged mujudaken *media* dolanan ingkang nggadhahi *kualitas* ingkang sae saha *layak* minangka sarana pasinaon kangge piwulangan basa Jawi mliginipun *materi* parikan. Wondene *tampilan* pungkasan *media* dolanan telu dadi parikan saged dipunpirsani wonten ing lampiran.

### 3. Kasaenan saha Kakirangan Media Dolanan Telu Dadi Parikan

*Media* dolanan telu dadi parikan ingkang kadamel mawi *program macromedia flash professional 8* menika gadhah kaluwihan saha kakirangan. Kaluwihan saha kakiranganipun inggih menika kados mekaten.

#### a. Kasaenan Media Dolanan Telu Dadi Parikan

- 1) *Media* menika sampun kalebet *kriteria media* ingkang *layak* dipunginakaken minangka sarana piwulangan ing sekolah. Babagan menika katitik saking kasil *validasi* dening dosen *ahli materi*, dosen *ahli media*, guru basa Jawi, saha pamanggih siswa ingkang ngasilaken *rata-rata presentase* 85,46% ingkang kagolong sae sanget.

- 2) *Media* dolanan telu dadi parikan menika awujud CD (*Compact Disk*), pramila saged dipunginakaken wonten ing sedaya *komputer* ingkang wonten CD/DVD RW ing *komputer*ipun. Menawi *komputer* dereng wonten *program flash player*ipun, wonten ing CD sampun dipunsukani *master aplikasi flash player* ingkang langsung saged dipuninstal wonten ing *komputer*.
- 3) *Media* dolanan telu dadi parikan menika sae menawi dipunginakaken mawi setunggal siswa setunggal *komputer*. Ananging saged dipunginakaken mawi LCD menawi cacahipun *komputer* boten cekap kangge sedaya siswa.
- 4) *Format* saking *media* dolanan menika awujud *.swf (small web format)*, awit saking menika sedaya *format* wonten ing salebeting *media (font, gambar, suara, lsp)* boten bakal ewah.
- 5) *Media* dolanan telu dadi parikan menika gampil dipunginakaken awit wontenipun pitedah ing salebeting *media*. Awit saking menika *media* dolanan menika saged dados sarana sinau mandhiri kangge para siswa.
- 6) *Tampilan* saking *media* dolanan telu dadi parikan menika saged narik kawigatosan siswa, amargi gambar ingkang dipunginakaken sae saha wonten *efek animasi* ingkang boten damel siswa gampil bosen.
- 7) Wontenipun gladhen ing *media* menika saged kangge sarana ngukur kados pundi kaprigelan siswa menika wonten ing *materi* parikan.

#### **b. Kakirangan *Media* Dolanan Telu Dadi Parikan**

- 1) Anggenipun nglampahaken *aplikasi media* dolanan telu dadi parikan menika mbetahaken *komputer* utawi *laptop*, pramila menawi boten wonten sarana *komputer* utawi *laptop media* menika boten saged dipunginakaken.

- 2) Wonten ing salebeting *media* wonten *game* utawi dolanan *interaktif* ingkang kedah dipunlampahaken dening kalih *pemain*, pramila kirang *efektif* menawi wonten siswa ingkang boten gadhah pasangan anggenipun ngginakaken *media* dolanan menika.

## BAB V

### PANUTUP

#### A. Dudutan

Panaliten menika kalebet ing jinis panaliten *Research and Development (R&D)*. Adhedhasar asiling panaliten saha pirembagan saged dipunpendhet dudutan:

1. Cara anggenipun damel *media* dolanan telu dadi parikan kanthi *program macromedia flash professional 8* ing panaliten menika wonten 5 tataran. Ingkang kaping pisan tataran *analisis*, ingkang dipuntindakaken kanthi cara *nganalisis kurikulum* saha *karakteristik* siswa. Salajengipun tataran *desain media* ingkang dipuntindakaken kanthi cara madosi *materi* babagan parikan, damel *flowchart* saha *naskah media*. Salajengipun inggih menika tataran damel *media* pasinaon, ingkang dipuntindakaken kanthi cara ngecakaken *naskah media* dados *media* pasinaon. Salajengipun tataran *validasi* saha *uji coba media*, dipuntindakaken kanthi cara nyuwun *validasi* kaliyan dosen ahli *materi* saha dosen ahli *media* ingkang salajengipun dipun*uji* wonten sekolah satemah pikantuk pambiji saking guru saha siswa. Ingkang pungkasan inggih menika tataran *revisi* saha damel *produk* ingkang pungkasan, dipuntindakaken kanthi cara *ngrevisi media* lajeng mujudaken *media* menika kanthi *program macromedia flash professional 8* awujud *CD* pasinaon.
2. *Kualitas media* dolanan telu dadi parikan kanti *program macromedia flash professional 8* dipuntindakaken kanthi *validasi* dening dosen *ahli materi* saha

dosen *ahli media*. Biji *kualitas media* saking dosen *ahli materi* pikantuk *presentase* 83,09% ingkang kagolong sae sanget. Biji *kualitas media* saking dosen *ahli media* pikantuk *presentase* 80% ingkang kagolong sae.

3. Pamanggih guru tumrap *kualitas media* dolanan telu dadi parikan pikantuk *presentase* 87,09% ingkang kagolong sae sanget. Lajeng biji saking *angket* pamanggih siswa tumrap *media* dolanan telu dadi parikan pikantuk *presentase* 91,66% ingkang kagolong sarujuk sanget.

### **B. Implikasi**

*Media* dolanan telu dadi parikan ingkang kadamel menika adhedhasar saking asiling *validasi* dening dosen *ahli materi*, dosen *ahli media*, guru basa Jawi, sarta pamanggih siswa kelas VII, pikantuk biji ingkang kagolong sae sanget. *Media* dolanan telu dadi parikan menika saged dipunginakaken wonten ing *proses* piwulangan kanthi piyambak-piyambak dening siswa utawi sesarengan kanthi migunakaken *LCD (Liquid Crystal Display)*. Kanthi mekaten, cacahipun *komputer* ingkang winates boten dados pepalang tumrap panganggenipun *media* dolanan telu dadi parikan menika. Menawi wonten *laboratorium komputer* dereng dipunjangkepi *earphone*, saged migunakaken *speaker aktif* ingkang dipunsambung kaliyan *komputer*. Awit saking menika swanten ingkang wonten ing *media* saged dipunpirengaken siswa kanthi sesarengan.

### **C. Pamrayogi**

Saking dudutan wonten ing nginggil, pramila pamrayogi saking panaliti inggih menika:

1. Siswa saged sinau kanthi mandhiri adhedhasar *kompetensi* siswa anggenipun nyinau *materi* parikan migunakaken *media* dolanan menika. Siswa ugi kedah maos *materi* saha migunakaken dolanan telu dadi parikan kanthi saestu, satemah saged pikantuk biji ingkang lulus KKM ing gladhenipun.
2. Guru dipunajab saged migunakaken *media* dolanan telu dadi parikan menika kanthi estu saha saged migunakaken *aplikasi macromedia flash professional* 8 saperlu kangge damel *media* pasinaon tumrap *materi* sanes.
3. Panaliti sanesipun dipunajab saged damel satunggaling *media* pasinaon interaktif migunakaken *aplikasi macromedia flash professional* 8 kangge *materi* basa Jawi sanesipun ingkang langkung sae, *kreatif*, saha *inovatif*.



## KAPUSTAKAN

- Arsyad, Azhar. 2003. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Borg, W. R. & Gall, M. D. 1983. *Educational Research: an Introduction 4<sup>th</sup> edition*. New York: Longman Inc.
- Brown B James dkk. 1969. *AV INSTRUCTION: Technology, Media and Methods*. New York: Mc Graw-Hill, Inc.
- Danim, Sadarwan. 1995. *Media Komunikasi Pendidikan: Pelayanan Profesional Pembelajaran dan Mutu Hasil Belajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dharmamulya, S. 2008. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Gerlach, Vernon S., Donald P. Eli. 1980. *Teaching and Media: A Systematic approach*. United States of America: Prentice-Hall, Inc.
- Latuheru, John D. 1988. *Media Pembelajaran: Dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Padmo, Dewi. 2004. *Teknologi Pembelajaran: Peningkatan Kualitas Belajar Melalui Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan.
- Padmosoekotjo, S. 1987. *Gegaran Sinau Basa Jawa: Memetri Basa Jawi*. Surabaya: P.T. Citra Jaya Murti
- Poerwadarminta, W. J. S. 1939. *Baoesastra Djawa*. Batavia: JB. Wolters Uitgevers Maatschappij.
- Roesmiati, Dian. 2008. *Parikan dalam Ludruk, Kajian Fungsi dan Makna*. Surabaya: Departemen Pendidikan Nasional
- Subalidinata, R. S. 1994. *Kawruh Kasusastran Jawa*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusantara
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tim Divisi Penelitian dan Pengembangan MADCOMS. 2006. *Mahir dalam 7 Hari: Macromedia Flash Pro 8*. Yogyakarta: ANDI

- Tim Tugas Akhir Skripsi Fakultas. 2012. *Panduan tugas Akhir TAS/ TABS*. Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
- Toer, Koesalah Soebagyo. 2011. *Parikan Pantun Jawa*. Jakarta: Feliz Books
- Wahana Komputer, Tim Penelitian dan Pengembangan. 2006. *Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash Professional 8*. Jakarta: Penerbit Salemba Infotek
- Widyastuti, Sri Harti dan Nurhidayati. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jawa*. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yunus, Ahmad. 1981. *Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

## **LAMPIRAN**

## Asil Tampilan Pungkasan Media Dolanan Telu Dadi Parikan



Layer 1



Layer 2

Layer 1 kaliyan layer 2 inggih menika babagan *intro* kaliyan pambuka saking *media* dolanan telu dadi parikan. Wonten ing pambuka *musik iringan media* dolanan menika *wiwit mungel*.



Layer 3

Layer 3 inggih menika babagan *menu utama*. Wonten ing layer menu utama saged dipunpanggihaken *tombol musik iringan*, *tombol* medal saking *media* dolanan, *pitedah*, *kompetensi*, *materi* piwulangan, dolanan telu dadi parikan, *gladhen*, *glosarium*, kapustakan saha *profil*.



Layer 4



Layer 5

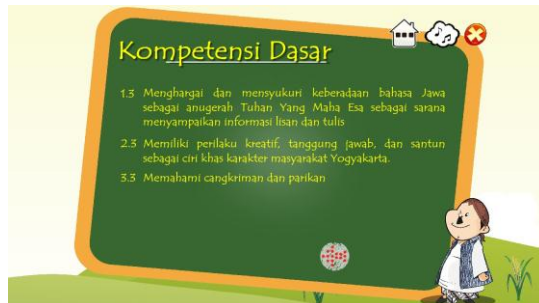


Layer 6

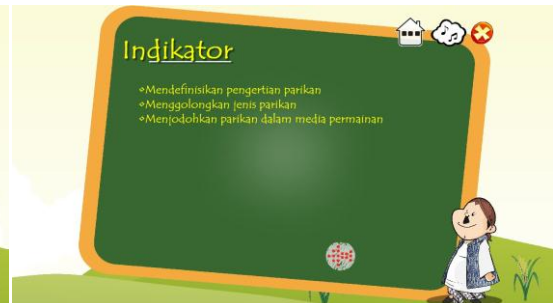
Layer 4 dumugi layer 6 inggih menika babagan pitedah anggenipun migunakaken *media* dolanan. Wonten ing salebeting *menu* pitedah wonten sedaya katrangan ingkang gayut kaliyan cara migunakaken *media* dolanan telu dadi parikan.



## Layer 7



## Layer 8



## Layer 9

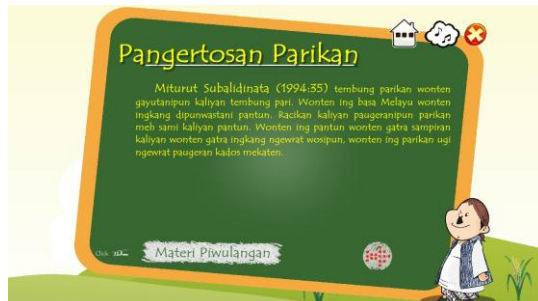
## Layer 10

Layer 7 dumugi layer 10 inggih menika kalebet *menu kompetensi*. Wonten ing salebeting *menu kompetensi* menika dipunperang dados 3 *sub bab* malih inggih menika *kompetensi inti*, *kompetensi dasar*, saha *indikator*.



## Layer 11

Layer 11 inggih menika *menu materi piwulangan*. *Menu materi piwulangan* menika dipunperang malih dados 3 *sub materi*, inggih menika pangertosan parikan, mulabukanipun parikan, saha jinising parikan.



Layer 12



Layer 13



Layer 14



Layer 15



Layer 16

Layer 12 dumugi layer 15 inggih menika menika babagan pangertosan parikan. Wonten tigang pangertosan saking ahli, saha ing pungkasan inggih

menika dudutan saking panaliti. Salajengipun layer 16 inggih menika ngandharaken mulabukanipun parikan.

**Jinising Parikan**

Subalidnata (1994:36) ngandharaken bilih parikan wonten tiga (timpun, inggih menika)

- Parikan ingkang kadadosan saking 4 wanda + 4 wanda x 2 (Parikan ringkes/karmina)
- Tuladha
- Parikan ingkang kadadosan saking 4 wanda + 8 wanda x 2 (parikan ingkang didhapuk kalih gatra)
- Tuladha
- Parikan ingkang kadadosan saking 8 wanda + 8 wanda x 2 (parikan ingkang didhapuk sekawan gatra)
- Tuladha

Materi Piwulangan

Layer 17

**4 wanda + 4 wanda x 2**  
(Parikan ringkes/karmina)

Tuladha :

Ngasah aru, nganti landhep. (Purwaka)  
dadi muru, kudu sregep. (Isi)

- Ingkang dipunsukani warni abrit saha pethak nedahaken tibaning guru swara kedah sami.
- Gatra kapisan minangka purwaka/sampiran, gatra kaping kalih minangka isi.

Materi Piwulangan

Layer 18

**4 wanda + 4 wanda x 2**  
(Parikan ringkes/karmina)

- Wajik klethik, gula Jawa, luwih becik, sing prasaja.
- Nyangking ember, kiwa tengen, lungguh jejer, tamba kangen.
- Wedang bubuk, gula Jawa, yen kopethuk, ati lega.

Materi Piwulangan

Layer 19

**4 wanda + 8 wanda x 2**  
(parikan ingkang didhapuk kalih gatra)

Tuladha :

Kembang mlath, warna peni ngganda wangi. (Purwaka)  
watak putr, sing setiti ngati-ati. (Isi)

- Ingkang dipunsukani warni abrit saha pethak nedahaken tibaning guru swara kedah sami.
- Gatra kapisan minangka purwaka/sampiran, gatra kaping kalih minangka isi.

Materi Piwulangan

Layer 20

**4 wanda + 8 wanda x 2**  
(parikan ingkang didhapuk kalih gatra)

- Klapa sawit, wite dhuwur wohe alit, isih murid aja seneng keceh dhuwit.
- Kembang menur, sinebar den awur – awur, yen wis makmur, aja lali ming sedulur.
- Tawon madu, ngisep sari kembang jambu, aja mesu, yen dituduhina luputmu.

Materi Piwulangan

Layer 21

**8 wanda + 8 wanda x 2**  
(parikan ingkang didhapuk sekawan gatra)

Tuladha :

Gawe cao nangka sabr, } (Purwaka)  
kurang setrup luwih banyu, }  
aja awatak gumampang, } (Isi)  
den sengkud nggregut sinau. }

- Ingkang dipunsukani warni abrit saha pethak nedahaken tibaning guru swara kedah sami.
- Gatra kapisan saha kaping kalih minangka purwaka/sampiran, gatra kaping tiga saha kaping sekawan minangka isi.

Materi Piwulangan

Layer 22





## Layer 23

*Layer 17* dumugi *layer 23* inggih menika babagan jinising parikan. Jinising parikan dipunperang dados tigang *sub materi* inggih menika parikan ringkes, parikan ingkang dipundhapuk kalih gatra, saha parikan ingkang dipundhapuk sekawan gatra. Saben jinis parikan menika wonten tuladha-tuladhanipun, ingkang saged dipunbikak mawi *klik tombol* tuladha ingkang sampun cumawis.



## Layer 24

## Layer 25



## Later 26

Layer 24 inggih menika *menu utama* dolanan telu dadi parikan. Wonten ing *menu utama* dolanan telu dadi parikan menika wonten tigang *tombol*, inggih menika pangertosan, paugeran, saha *tombol* kangge miwiti dolanan. Lajeng *layer* 25 saha *layer* 26 ngandharaken pangertosan saking dolanan telu dadi saha pangertosan dolanan telu dadi parikan.



## Layer 27



## Layer 28



**Layer 29**



**Layer 30**



**Layer 31**

**Layer 32**

Layer 27 dumugi layer 32 inggih menika babagan paugeran kados pundi caranipun nglampahaken dolanan telu dadi parikan saking wiwitan dumugi pungkasan.



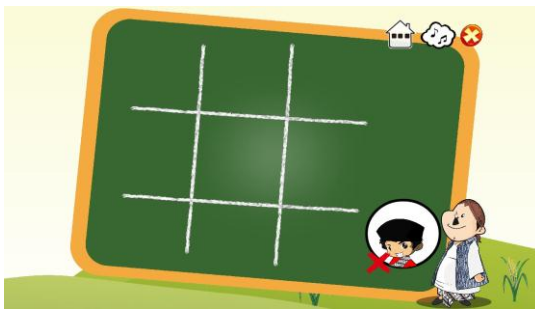
**Layer 33**

**Layer 34**



## Layer 35

Layer 33 inggih menika *tampilan* pilih paraga, wonten ing babagan menika pangangge *media* saged milih badhe migunakaken paraga 1 utawi paraga 2 kanthi *klik tombol* “gantos paraga”. Salajengipun layer 34, inggih menika *tampilan acak giliran*. Babagan menika kangge nemtokaken sinten ingkang saged *main* ingkang pisanan wonten ing dolanan telu dadi parikan kanthi *klik tombol* “acak”. Salajengipun inggih menika layer 35 babagan kasil saking *acak giliran*. Wonten ing babagan menika ngandharaken paraga ingkang saged miwiti dolanan langkung rumiyin.



Layer 36



Layer 37



Layer 38



Layer 39





Layer 40



Layer 41



Layer 42



Layer 43



Layer 44



Layer 45

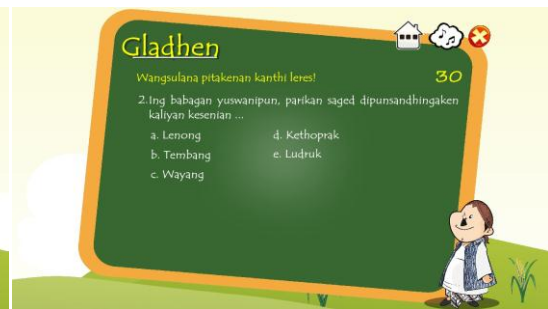


## Layer 46

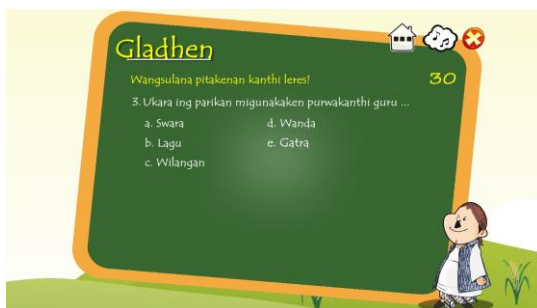
Layer 36 inggih menika *tampilan* kothak papan kangge dolanan telu dadi parikan menika. Lajeng *layer* 37 dumugi *layer* 45 inggih menika pitakenan-pitakenan babagan parikan ingkang medal saking saben kothak menawi dipunklik. Pitakenan ingkang medal saged dipunwangsulni kanthi milih wangsulan wonten ing kolom pilihan wangsulan ing sisih tengen. Menawi pitakenan ingkang medal saged dipunwangsulni kanthi leres, tandha “X” utawi “O” ingkang sampun dipunpilih ing babagan pilih paraga ing nginggil medal ing kothak menika. salajengipun *layer* 46, inggih menika *tampilan* pungkasaning dolanan telu dadi parikan ingkang ngandharaken paraga ingkang menang ing dolanan menika. Pangangge *media* saged nagmbali dolanan malih mawi klik *tombol* “dolanan malih.



Layer 47



Layer 48



Layer 49



Layer 50



Layer 51



Layer 52



Layer 53



Layer 54



Layer 55



Layer 56



Layer 57



Layer 58

Layer 47 dumugi layer 56 inggih menika *tampilan* pitakenan ing menu gladhen. Wonten 10 pitakenan, ingkang saben pitakenanipun dipunparingi wekdal 30 detik. Menawi langkung saking 30 detik pitakenan menika boten dipunwangsul, kamangka dipunanggep lepat. Lajeng layer 57 babagan *tampilan*



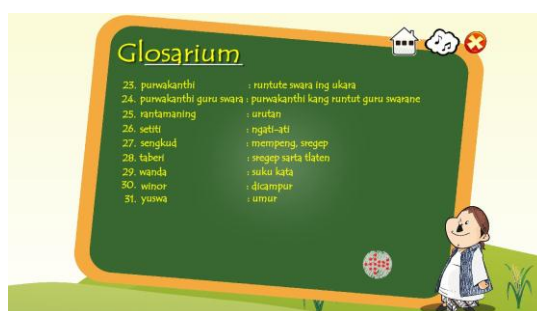
pungkasan saking gladhen, inggih menika ingkang ngandharaken kasil saking gladhen ingkang sampun dipunwangsul. Wonten ing *layer* menika dipunandharaken cacahipun wangsul ingkang leres kaliyan wangsul ingkang lepat, biji, *kunci jawaban* saking pitakenan-pitakenanipun, saha katrangan ingkang nedahaken menawi biji menika dereng lulus KKM. Salajengipun *layer* 58, menika sami kaliyan *layer* 57. Ingkang mbedakaken inggih menika babagan katrangan, *layer* menika ngandharaken katrangan menawi biji sampun lulus KKM.



Layer 59



Layer 60



Layer 61

*Layer 59* dumugi *layer 61* inggih menika *tampilan menu glosarium* ing salebeting *media* dolanan. *Glosarium* ing salebeting *media* menika cacahipun wonten 31 tembung, ingkang kaperang dados tigang *layer*.



## Layer 62

*Layer 62* inggih menika *tampilan kapustakan*. Menika ngandharaken sumber-sumber ingkang dipunginakaken minangka dhasar materi anggenipun damel *media* dolanan telu dadi parikan menika.



## Layer 63

*Layer* ingkang pungkasan inggih menika *layer 63*. *Layer* menika ngandharaken profil saking pangripta *media* dolanan telu dadi parikan.

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Satuan Pendidikan : SMP N 3 Bantul  
Kelas/Semester : VII / 1  
Mata Pelajaran : Bahasa Jawa  
Materi Pokok : Parikan  
Alokasi Waktu : 2 x 40 menit

### **A. Kompetensi Inti**

1. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

### **B. Kompetensi Dasar dan Indikator**

<b>Kompetensi Dasar</b>		<b>Indikator Pencapaian Kompetensi</b>
1.	3.3.Memahami cangkriman dan parikan.	3.3.1 Siswa dapat mendefinisikan pengertian parikan
		3.3.2 Siswa dapat menggolongkan jenis parikan
		3.3.3 Siswa dapat menjodohkan parikan dalam media permainan

### **C. Tujuan Pembelajaran**

#### **Kompetensi Sikap dan Spiritual**

- 1.3.1. Terbiasa menggunakan bahasa Jawa sebagai sarana komunikasi yang memiliki kesantunan berbahasa baik lisan maupun tertulis.
- 1.4.1. Terbiasa menggunakan bahasa Jawa sebagai sarana komunikasi dalam segala keperluan kehidupan sehari-hari.

#### **Kompetensi Pengetahuan dan Ketrampilan**

Setelah membaca bacaan tentang cangkriman dan parikan, peserta didik mampu:

- 3.3.1 Mendefinisikan pengertian parikan
- 3.3.2 Menggolongkan jenis parikan
- 3.3.3 Menjodohkan parikan dalam media permainan

.

### **D. Materi Pembelajaran**

#### **Memahami Parikan**

#### **PARIKAN**

#### **Pangertosan / Tegese Parikan**

Miturut Subalidinata (1994:35) tembung parikan wonten gayutanipun kaliyan tembung pari. Wonten ing basa Melayu wonten ingkang dipunwastani *pantun*. Racikan kaliyan paugeranipun parikan meh sami kaliyan *pantun*. Wonten ing *pantun* wonten gatra sampiran kaliyan wonten gatra ingkang ngewrat wosipun, wonten ing parikan ugi ngewrat paugeran kados mekaten.

Miturut Patmosoekotjo (1987:43-44), parikan yaiku unen-unen kang mawa paugeran (aturan) telung warna, yaiku:

- a. Saben sapada kadadean saka rong ukara nganggo purwakanthi pendidik swara (bersajak a, b, a, b).
- b. Saben ukara kadadean saka rong gatra.
- c. Ukara kapisan minangka purwaka, ukara kapindho minangka isine.

### **Mulabukanipun Parikan**

Mulabukanipun parikan saged katitik saking basanipun, parikan wonten saksampunipun ing tlatah Jawi migunakaken basa Jawi enggal. Umuripun parikan saged dipunsandhingaken kaliyan ludruk, amargi wonten salebeting *kesenian* ludruk wonten parikanipun. Parikan dipunandharaken wonten ing ludruk awujud tembang saha awujud lawakan.

Lajeng adhedhasar buku *Javaanese Volksvertonigen (Pertunjukan Rakyat Jawa)* anggitanipun Th. Pigeaud, ludruk menika wonten kinten-kinten abad 18-19. Awit saking menika saged dipunpendhet dudutan bilih parikan ugi wonten antawis abad 18-19 saged ugi saderengipun. (Toer, 2011:5)

### **Jinising Parikan**

Subalidinata (1994:36) ngandharaken bilih parikan wonten tiga jinisipun, inggih menika:

- Parikan ingkang kadadosan saking 4 wanda + 4 wanda x 2 (Parikan ringkes/karmina)  
Tuladha: Ngasah arit, nganti landhep,  
dadi murid, kudu sregep.

- Ingkang dipunsukani warni abrit saha pethak nedahaken tibaning guru swara kedah sami.
- Gatra kapisan minangka purwaka/sampiran, gatra kaping kalih minangka isi.

Tuladha sanesipun:

- a. Wajik klethik, gula jawa,  
luwih becik, sing prasaja.
- b. Nyangking ember, kiwa tengen,  
lungguh jejer, tamba kangen.
- c. Wedang bubuk, gula jawa,  
yen kepethuk, ati lega.

- Parikan ingkang kadadosan saking 4 wanda + 8 wanda x 2 (parikan ingkang didhapuk kalih gatra)

Tuladha: Kembang mlathi, warna peni ngganda wangi,  
watak putri, sing setiti ngati-ati.

- Ingkang dipunsukani warni abrit saha pethak nedahaken tibaning guru swara kedah sami.
- Gatra kapisan minangka purwaka/sampiran, gatra kaping kalih minangka isi.

Tuladha sanesipun:

- a. Klapa sawit, wite dhuwur wohe alit,  
isih murid, aja seneng keceh dhuwit.
  - b. Kembang menur, sinebar den awur-awur,  
yen wis makmur, aja lali mring sedulur.
  - c. Tawon madu, ngisep sari kembang jambu,  
aja nesu, yen ditudhuhna luputmu.
- Parikan ingkang kadadosan saking 8 wanda + 8 wanda x 2 (parikan ingkang didhapuk sekawan gatra)

Tuladha: Gawe cao angka sabrang,  
kurang setrup luwih banyu,  
Aja awatak gumampang,  
den sengkud nggregut sinau.

- Ingkang dipunsukani warni abrit saha pethak nedahaken tibaning guru swara kedah sami.
- Gatra kapisan saha kaping kalih minangka purwaka/sampiran, gatra kaping tiga saha sekawan minangka isi.

Tuladha sanesipun:

- a. Kayu urip ora ngepang,  
ijo-iji godhong jati,  
uwong urip ora gampang,  
mula padha ngati-ati.
- b. Sega punar lawuh empal,  
segane penganten anyar,  
dadi murid aja nakal,  
kudu ulah ati sabar.
- c. Esuk nembang sore nembang,  
tembange asmarandana,  
esuk ngadhang sore ngadhang,  
sing diadhang ora teka..

### **Carane Gawe Parikan**

Carane gawe parikan yaiku ana sing migunakake aturan kang gumathok (rumus) lan ana sing ora migunakake aturan kang gumathok (ora migunakake rumus). Dene paugeran utawa pathokan gawe parikan, yaiku :

- a. Cacahe wanda kapisan kudu padha karo ukara kapindho.
- b. Parikan kang kedadeyan saka rong larik utawa gatra, ukara kapisan minangka purwaka, dene ukara kapindho minangka isi.
- c. Parikan kang kedadeyan saka patang larik utawa gatra, ukara kapisan lan kapindho minangka purwaka, dene ukara katelu lan kapapat minangka isi.
- d. Tibaning swara kapisan kudu padha karo tibaning swara ukara kapindho. Dene yen kedadeyan saka patang larik, ukara sepisan tibaning swara kudu padha karo ukara katelu. Lan ukara kapindho tibaning swara kudu padha karo ukara kapapat.

Rumus gawe parikan antarane :

- $(4+4) \times 2$
- $(4+6) \times 2$
- $(4+8) \times 2$
- $(8+8) \times 2$
- $(9+9) \times 2$
- $(10+10) \times 2$

Manawa ora migunakake aturan kang gumathok utawa ora migunakake rumus, sing penting pendidik swara ing pungkasaning gatra (larik) padha.

#### **E. Alokasi Waktu**

Pertemuan : 2 x 40 menit

#### **F. Pendekatan, Model dan Metode Pembelajaran**

1. Pendekatan Saintifik (*Scientific Approach*)  
Langkah-langkahnya yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah mengamati, menanya, mengumpulkan data, menalar, mengomunikasikan, dan mencipta.
2. Model Pembelajaran  
Model pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran menggunakan media pembelajaran
3. Metode  
Diskusi, Tanya jawab, Penugasan

#### **H. Media, Alat, dan Sumber Belajar**

**Media :**

Media dolanan “telu dadi parikan”.

**Alat :**

- Laptop

- LCD player

**Sumber Belajar :**

- Dharmamulya, S. 2008. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Padmosoekotjo, S. 1987. *Gegaran Sinau Basa Jawa: Memetri Basa Jawi*. Surabaya: P.T. Citra Jaya Murti
- Roesmiati, Dian. 2008. *Parikan dalam Ludruk, Kajian Fungsi dan Makna*.
- Toer, Koesalah Soebagyo. 2011. *Parikan Pantun Jawa*. Jakarta: Feliz Books.
- Subalidinata, R. S. 1994. *Kawruh Kasusastran Jawa*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusantara
- Yunus, Ahmad. 1980/1981. *Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Media dolanan “telu dadi parikan”
- LCD

**I. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran**

Kegiatan		Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan		☺ Peserta didik dengan dipimpin salah seorang temannya melakukan doa bersama sebelum pembelajaran dimulai. Selanjutnya peserta didik mengucapkan salam kepada pendidik. Pendidik melakukan presensi. ☺ Pendidik menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran. ☺ Pendidik memberi motivasi belajar siswa secara kontekstual sesuai manfaat dan aplikasi materi ajar dalam kehidupan sehari-hari. ☺ Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi dasar yang akan dicapai.	10 menit

		☺ Pendidik menyampaikan cakupan materi dan langkah-langkah kegiatan sesuai silabus.	
Kegiatan Inti	Mengamati	☺ Peserta didik membuka media dolanan “telu dadi parikan” pada masing-masing komputer yang telah dipersiapkan oleh pendidik.	60 Menit
	Menanya	☺ Peserta didik dengan bimbingan pendidik membuka materi dalam media dan menanyakan hal-hal yang ditemukan dalam media, termasuk sejarah dan jenis-jenis parikan.	
	Mengumpulkan data	☺ Peserta didik dengan bimbingan pendidik mengenali bentuk-bentuk parikan berdasarkan contoh-contoh yang ada dalam media. ☺ Peserta didik dengan bimbingan pendidik mengenali sejarah mengenai parikan. ☺ Peserta didik dengan bimbingan pendidik mengenali cara membuat parikan.	
	Menalar	☺ Peserta didik menemukan manfaat dari parikan. ☺ Peserta didik menggunakan <i>game</i> dalam media untuk memperdalam pengetahuannya mengenai parikan. ☺ Peserta didik menemukan nilai	



		didaktik dalam parikan.	
	Mengomunikasikan	<p>☺ Peserta didik bersama teman sebangkunya menggunakan <i>game</i> telu dadi parikan dengan waktu yang telah ditentukan dalam media dan mempresentasikan manfaat serta kegunaan dari media dolanan.</p> <p>☺ Peserta didik dengan bimbingan pendidik membuat simpulan hasil diskusi kelas mengenai wujud parikan, pathokan membuat parikan, serta nilai didaktik yang terkandung dalam parikan.</p>	
	Mencipta	☺ Peserta didik mampu menjodohkan parikan yang tidak utuh dalam <i>game</i> telu dadi dan menjadikan itu sebagai sebuah kompetisi.	
Penutup		<p>☺ Pendidik dan peserta didik melakukan refleksi terkait dengan pembelajaran yang baru berlangsung.</p> <p>☺ Pendidik memberikan kuis sederhana untuk mengukur ketercapaian pembelajaran hari ini.</p> <p>☺ Pendidik memberi reward (penghargaan) kepada siswa yang dapat mengerjakan soal dengan waktu yang paling cepat dengan nilai yang bagus.</p> <p>☺ Menutup</p>	10 menit

		pembelajaran dengan berdoa dan salam.	
--	--	---------------------------------------	--

## J. Penilaian Proses dan Hasil Belajar

Metode dan Bentuk Instrumen

Metode	Bentuk Penilaian
Sikap Sosial dan Spiritual	Lembar angket
Pengetahuan (Tes soal)	Pilihan ganda
Ketrampilan	Kompetisi dalam <i>game</i> telu dadi parikan

### Penilaian Sikap Sosial dan Spiritual

#### 1. Observasi Guru

Instrumen Observasi digunakan untuk menilai sikap sosial dan spiritual peserta didik.

- Teknik Penilaian : Observasi
- Bentuk Instrumen : Lembar Observasi
- Kisi-kisi

No	Nilai / Sikap	Butir instrument
1.	Rasa ingin tahu	Lampiran 2
2.	Teliti	
3.	Hati-hati	
4.	Tanggung jawab	

### Penilaian Sikap Saat Diskusi

- Teknik Penilaian : Observasi
- Bentuk Instrumen : Lembar Observasi
- Kisi-kisi

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor dan Kriteria
1	Sikap selama kegiatan diskusi	Perilaku yang ditunjukkan pada saat berlangsung kegiatan diskusi kelas	1. Tidak tekun dan kurang antusias 2. Kurang tekun dan kurang antusias 3. Cukup tekun tetapi kurang antusias 4. Cukup tekun dan Antusias mengikuti diskusi 5. Tekun dan antusias mengikuti diskusi
2	Mengajukan pertanyaan	Dapat mengajukan pendapat dengan baik	1. Pasip 2. Kurang aktif 3. Cukup aktif

			4. Aktif 5. Sangat aktif
3	Menjawab pertanyaan	Dapat menjawab pertanyaan dengan benar	1. Pasip 2. Kurang aktif 3. Cukup aktif 4. Aktif 5. Sangat aktif
4	Menerima pendapat orang lain	Menerima pendapat orang lain (tidak mau menang sendiri)	1. Tidak toleran dan melecehkan 2. Tidak toleran 3. Cukup toleran 4. Toleran 5. Sangat toleran

#### PEDOMAN PENILAIAN

Skor total : 20

Nilai maksimum : 100

#### TABEL SKOR

SKOR	NILAI	SKOR	NILAI	SKOR	NILAI	SKOR	NILAI
1	5	6	30	11	55	16	80
2	10	7	35	12	60	17	85
3	15	8	40	13	65	18	90
4	20	9	45	14	70	19	95
5	25	10	50	15	75	20	100

## 2. Penilaian Sikap Sosial dan Spiritual (Penilaian Diri Peserta Didik)

### Petunjuk:

- Isilah lembar angket di bawah ini berdasarkan sikap yang kalian dapatkan.
- Berikan tanda check list (✓) pada alternatif jawaban

#### Lembar Angket Penilaian Sikap Sosial dan Spiritual

No	Pernyataan	Alternative jawaban			
		SS	S	KS	TS
1.	Belajar tentang memahami parikan dapat menambah keyakinan saya akan kebesaran Tuhan Yang Maha Esa sehingga saya akan selalu beribadah tepat waktu.				
2	Saya merasa bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa bahwa ternyata manusia diciptakan sebagai makhluk yang paling sempurna dari pada makhluk yang lain.				
3	Saya dapat merasakan manfaat mempelajari				

	parikan sehingga dapat meningkatkan keimanan saya terhadap-Nya.				
4	Saya menyadari akan kebesaran Tuhan Yang Maha Esa dalam menciptakan makhluk hidup yang beranekaragam.				
5	Saya menjadi lebih taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa setelah belajar parikan ternyata manusia sangat membutuhkan bantuan orang lain.				

#### Kriteria Penskoran

1. Sangat setuju (SS) : 5
2. Setuju (S) : 4
3. Kurang setuju (KS) : 2
4. Tidak setuju (TS) : 1

#### PEDOMAN PENILAIAN

SKOR	NILAI	SKOR	NILAI	SKOR	NILAI	SKOR	NILAI
1	0,2	6	1,2	11	2,2	16	3,2
2	0,4	7	1,4	12	2,4	17	3,4
3	0,6	8	1,5	13	2,6	18	3,6
4	0,8	9	1,8	14	2,8	19	3,8
5	1	10	2	15	3	20	4

#### Penilaian Pengetahuan

- a. Teknik Penilaian : Penilaian dalam media
- b. Bentuk Instrumen : Pilihan ganda
- c. Kisi-kisi :

Butir Instrumen
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Parikan inggih menika unen-unen kang dumadi saka rong ukara. Ukara sepisan kanggo narik kawigaten, lan ukara kapindho minangka ... <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Sampiran</li> <li>b. Isi</li> <li>c. Purwakanthi</li> <li>d. Wanda</li> <li>e. Purwaka</li> </ol> </li> <li>2. Ing babagan yuswanipun, parikan saged dipunsandhingaken kaliyan kesenian ... <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Lenong</li> <li>b. Tembang</li> <li>c. Wayang</li> <li>d. kethoprak</li> <li>e. Ludruk</li> </ol> </li> <li>3. Ukara ing parikan migunakaken purwakanthi guru ... <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Swara</li> <li>b. Lagu</li> <li>d. Wanda</li> <li>e. Gatra</li> </ol> </li> </ol>

c. Wilangan

4. Kembang kencur, ganda sedhep sandhing sumur,  
Kudu jujur, yen kowe kepengin luhur.

Parikan menika kalebet jinis parikan ...

- a. Parikan ingkang kadadosan saking 4 wanda + 8 wanda x 2  
(Parikan ingkang kadhapuk saking kalih gatra)
- b. Parikan ingkang kadadosan saking 4 wanda + 6 wanda x 2  
(Parikan ringkes)
- c. Parikan ingkang kadadosan saking 4 wanda + 4 wanda x 2  
(Parikan ringkes/karmina)
- d. Parikan ingkang kadadosan saking 8 wanda + 8 wanda x 2  
(Parikan ingkang kadhapuk saking sekawan gatra)
- e. Parikan ingkang kadadosan saking 8 wanda + 4 wanda x 2  
(karmina)

5. Manuk tuhu menclok pager,  
Yen sinau mesthi ...

- a. Sregep
- b. Bisa
- c. Gampang
- d. Pinter
- e. Mulya

6. Pasar Pon ning kutha Sala,  
Yen ra klakon aja ...

- a. Gela
- b. Nesu
- c. Sengit
- d. Getun
- e. Bosen

7. Mangan soto lalap ...,  
Kanggo conto anak putu.

- a. Tempe
- b. Tahu
- c. Pare
- d. Jamur
- e. Sambel

8. Iki wayahe parek esuk,  
Unine manuk pating kemrusuk;

...

- a. Manungsa kudu eling marang Sing Kuwasa,  
Kudu manembah kang prasaja.
- b. Aja lali kudu kelingan,  
Yen cilaka getun ing besuk.
- c. Trisna abot manjing sedulur,  
Keneka awet sak umur-umur.
- d. Putra lan putri golek dhidhikan,  
Durung leren yen durung mati.

	e. Goleka ilmu nganti kepethuk, Kanggo sangune yen mati besuk.
9.	.... Sapa bae tumindak ala, Tembe mburi nemu cilaka. a. Ula sawah saba ndhuk alas, Kasihane bapak tani; b. Nyemplung kali ora bisa mentas, Krekel-krekel ketemu bata; c. Cipta rasa langen ndriya, Ndarawati Bethara Kresna; d. Temu lawak temu lati, Temu giring temumpang meja; e. Numpak prau aja nengah-nengah, Gampang bae mlaku ngetan;
10.	Biyung Surip tuku klobot, Pethuk encik tawa roti; ..... a. Kula benjing ndherek sinten, Sedulur sing jawa kula tumuti. b. Tiyang gesang kedah sing rukun, Kanjeng Gusti sampun ngideni. c. Aja gampang turu rina, Drajat ilang rejeki lunga. d. Uwong urip pancen abot, Mula kudu ngati-ati. e. Aja dadi wong bodho, Yen ngomong ora diriwis.

a. Kunci Jawaban

1. B
2. E
3. A
4. A
5. D
6. A
7. B
8. E
9. C
10. D

b. Pedoman Penilaian

<p>Nilai Akhir = Jumlah Skor Perolehan x 10</p>
---

**Penilaian Keterampilan**

- a. Teknik Penilaian : Kinerja  
b. Bentuk Instrumen : Penugasan  
c. Kisi-kisi :

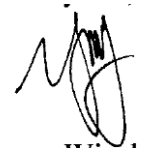
**Kisi-kisi unjuk kerja:**

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor dan Kriteria
1	Keaktifan	Keaktifan selama KBM	1. Sangat kurang 2. Kurang 3. Cukup 4. Baik 5. Sangat baik
2	Kerjasama	Kekompakan dalam kerja kelompok	1. Sangat kurang 2. Kurang 3. Cukup 4. Baik 5. Sangat baik
3	Kesungguhan	Tingkat keseriusan selama KBM	1. Sangat kurang 2. Kurang 3. Cukup 4. Baik 5. Sangat baik
Skor maksimal			15

**PEDOMAN PENILAIAN  
TABEL SKOR**

SKOR	NILAI	SKOR	NILAI	SKOR	NILAI
1	7	6	40	11	73
2	13	7	47	12	80
3	20	8	53	13	87
4	27	9	60	14	93
5	33	10	67	15	100

Yogyakarta, 9 September 2014  
Guru Mata Pelajaran



Prayoga Wicaksono

### **Cara Panganggenipun *Media Dolanan* “Telu Dadi Parikan”**

1. Dipunsameptakaken *komputeripun*, lajeng dipunuripaken.
2. Lebetaken *CD media* dolanan “telu dadi parikan” wonten ing *CD drive komputer*. Salajengipun bikak *explore -> CD drive -> media* dolanan. Menawi *komputer* dereng wonten *aplikasi* ingkang saged muter *file flash*, langkung rumiyin saged *nginstal aplikasi flash player* ingkang samepta ing salebeting folder *media* dolanan. Menawi sampun, lajeng bikak *file media* dolanan “telu dadi parikan” kanthi klik kaping kalih *file aplikasi media* dolanan.
3. Sasampunipun *program* saged dipunbikak, katingal saperangan *tombol menu* ingkang dados *fasilitas* ing *media* dolanan menika. Panjengan saged milih *menu* ingkang dipunkersakaken mawi nge-klik *tombol menu* ingkang cumawis. Menawi badhe wangsul dhateng *menu utama* saged mawi klik *tombol home* utawi *tombol menu utama*.
4. Dipunwiwiti kanthi mlebet ing *menu* pitedah kangge mangertosi pitedah cara panganggenipun *media* dolanan menika.
5. Salajengipun mlebet ing *menu kompetensi* kangge mangertosi *kompetensi inti, kompetensi dasar, saha indikator* wonten ing piwulangan parikan menika.
6. Salajengipun saged mlebet ing *menu materi* piwulangan kanthi urutan, dipunwiwiti pangertosan parikan, mulabukanipun parikan, jinising parikan saha tuladha-tuladhanipun. Menawi anggenipun nyinau *materi* parikan



wonten tembung-tembung ingkang ewed, panjenengan saged mbikak *menu glosarium* supados saged mangertosi teges saking tembung ingkang ewed menika.

7. Menawi sampun nguwaosi *materi* parikan panjenengan saged nglajengaken ing *menu* salajengipun. Saderengipun nggarap gladhen ing salebeting *media* menika, supados boten bosen panjenengan saged mbikak *menu* dolanan “telu dadi parikan”. Wonten ing *menu* menika panjenengan saged dolanan *game* ingkang sae, saha taksih saged sinau *materi* parikan. Menawi sampun cekap aggenipun dolanan, panjenengan saged langsung mbikak *menu* gladhen kangge mangertosi kaprigelan anggenipun nyinau *materi* parikan. Cacahipun soal wonten 10, kanthi wekdal 30 detik saben soalipun. Sasampunipun sedaya soal saged dipunwangsul, panjenengan saged langsung mangertosi biji saha kunci jawaban ing pungkasanipun gladhen.
8. Menawi badhe medal saking *program media* dolanan “telu dadi parikan” menika panjenengan kedah *klik* tandha ping (X) wonten pojok nginggil. Sasampunipun klik tandha ping (X) menika, *program* langsung medal wonten *tampilan desktop komputer*.



DINAS PENDIDIKAN DASAR  
**SMP 3 BANTUL**  
**SEKOLAH STANDAR NASIONAL (SSN)**  
 Alamat : Peni Palbapang Bantul Tep. (0274) 367390 Kode Pos : 55713

**SURAT KETERANGAN**

No: 422/3746

Yang bertanda tangan ini Kepala SMP 3 Bantul menerangkan bahwa :

Nama : PRAYOGA WICAKSONO  
 PT/ Alamat : Fak. Bahasa Dan Seni, Pendidikan Bahasa Jawa UNY  
 NIP/NIM/No. KTP : 10205244046  
 Tema/ Judul11 : "DAMEL MEDIA DOLANAN TIGA JADI PARIKAN KANGGE PROGRAM  
 MACROMEDIA FLASH PROFESIONAL 8 KANGGE SISWA SMP KELAS  
 VII"  
 Lokasi : SMP 3 Bantul  
 Waktu Penelitian : 11 Juni s.d. 11 September 2014

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, 15 September 2014



SLAMET MIRANTO, S.Pd.  
 NIP. 19570211 197711 1 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207  
http://www.fbs.uny.ac.id//

2016

FRM/FBS/33-01  
10 Jan 2011

Nomor : 750d/UN.34.12/DT/VI/2014  
Lampiran : 1 Berkas Proposal  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

9 Juni 2014

Kepada Yth.

Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta  
c.q. Kepala Biro Administrasi Pembangunan  
Sekretariat Daerah Provinsi DIY  
Kompleks Kepatihan-Danurejan, Yogyakarta  
55213

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

**DAMEL MEDIA DOLANAN "TIGA JARI PARIKAN" NGANGE PROGRAM MACROMEDIA FLASH  
PROFESSIONAL 8 KANGGE SISWA SMP KELAS VII**

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : PRAYOGA WICAKSONO  
NIM : 10205244046  
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Bahasa Jawa  
Waktu Pelaksanaan : Juli – September 2014  
Lokasi Penelitian : SMP Negeri 3 Bantul

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

Berka P

a.n. Dekan  
Kasubag Pendidikan FBS,



Indun Probo Utami, S.E.  
NIP/19670704 199312 2 001

Tembusan:

1. Kepala SMP Negeri 3 Bantul



**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
SEKRETARIAT DAERAH**

207

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)  
YOGYAKARTA 55213

**SURAT KETERANGAN / IJIN**

070/REG/VI/268/6/2014

Membaca Surat : **KASUBBAG PENDIDIKAN FBS** Nomor : **750D/UN34.12/DT/VI/2014**  
Tanggal : **9 JUNI 2014** Perihal : **IJIN PENELITIAN/RISET**

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
  2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011, tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
  3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
  4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : **PRAYOGA WICAKSONO** NIP/NIM : **10205244046**  
Alamat : **FAKULTAS BAHASA DAN SENI, PENDIDIKAN BAHASA JAWA, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
Judul : **DAMEL MEDIA DOLANAN "TIGA JARI PARIKAN" NGANGGE PROGRAM MACROMEDIA FLASH PROFESSIONAL 8 KANGGE SISWA SMP KELAS VII**  
Lokasi : **DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY**  
Waktu : **11 JUNI 2014 s/d 11 SEPTEMBER 2014**

**Dengan Ketentuan**

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan \*) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website [adbang.jogjaprov.go.id](http://adbang.jogjaprov.go.id) dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website [adbang.jogjaprov.go.id](http://adbang.jogjaprov.go.id);
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta  
Pada tanggal **11 JUNI 2014**

A.n Sekretaris Daerah  
Asisten Perekonomian dan Pembangunan  
Ub.

Kepala Biro Administrasi Pembangunan



**Tembusan :**

1. GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)
2. BUPATI BANTUL C.Q BAPPEDA BANTUL
3. DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY
4. KASUBBAG PENDIDIKAN FBS, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
5. YANG BERSANGKUTAN



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL  
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH  
( B A P P E D A )

208

Jln. Robert Wolter Monginsidi No. 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Fax. (0274) 367796  
Website: bappeda.bantulkab.go.id Webmail: bappeda@bantulkab.go.id

SURAT KETERANGAN/IZIN

**Nomor : 070 / Reg / 2244 / S1 / 2014**

**Menunjuk Surat** : Dari : Sekretariat Daerah DIY Nomor : 070/Reg/V/268/6/2014  
Tanggal : 11 Juni 2014 Perihal : Ijin Penelitian

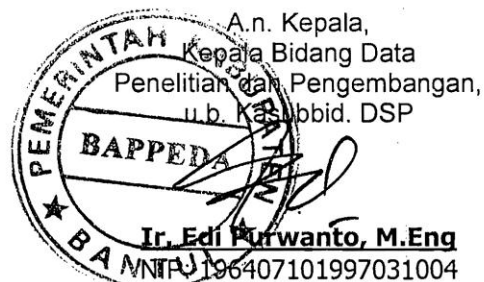
**Mengingat** : a. Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bantul Nomor 16 Tahun 2009 tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 17 Tahun 2007 tentang Pembentukan Organisasi Lembaga Teknis Daerah Di Lingkungan Pemerintah Kabupaten Bantul;  
b. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perijinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;  
c. Peraturan Bupati Bantul Nomor 17 Tahun 2011 tentang Ijin Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktek Lapangan (PL) Perguruan Tinggi di Kabupaten Bantul.

**Diizinkan kepada**  
Nama : **PRAYOGA WICAKSONO**  
P. T / Alamat : **Fak Bahasa Dan Seni, Pendidikan Bahasa Jawa UNY**  
NIP/NIM/No. KTP : **10205244046**  
Tema/Judul : **DAMEL MEDIA DOLANAN 'TIGA JARI PARIKAN ' NGANGGE PROGRAM MACROMEDIA FLASH PROFESIONAL 8 KANGGE SISWA SMP KELAS VII**  
Kegiatan :  
Lokasi : **SMP NEGERI 3 Bantul**  
Waktu : **11 Juni s.d 11 September 2014**

**Dengan ketentuan sebagai berikut :**

1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi (menyampaikan maksud dan tujuan) dengan institusi Pemerintah Desa setempat serta dinas atau instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya;
2. Wajib menjaga ketertiban dan mematuhi peraturan perundangan yang berlaku;
3. Izin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
4. Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk *softcopy* (CD) dan *hardcopy* kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan;
5. Izin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;
6. Memenuhi ketentuan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan; dan
7. Izin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah.

Dikeluarkan di : B a n t u l  
Pada tanggal : 11 Juni 2014



**Tembusan disampaikan kepada Yth.**

1. Bupati Bantul (sebagai laporan)
2. Ka. Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Bantul
3. Ka. Dinas Pendidikan Dasar Kab. Bantul
4. Ka. UPT Pendidikan Kec. Bantul
5. Ka SMP N 3 BANTUL
6. Dekan Fak Bahasa Dan Seni, Pendidikan Bahasa Jawa UNY  
Yang Bersangkutan (Mahasiswa)

***Dokumentasi Uji Coba Media Dolanan “Telu Dadi Parikan” ing SMP N 3 Bantul***



**Gambar 32: *Foto nalika panaliti ngandharaken panganggenipun media dolanan***



**Gambar 33: *Foto nalika panaliti paring tuladha panganggenipun media dhateng siswa***





Gambar 34: **Foto** nalika siswa migunakaken *media* dolanan saha ngisi *angket* pambiji saking panaliti



Gambar 35: **Foto** nalika panaliti paring doorprize dhateng siswa ingkang saged nggarap gladhen kanthi biji ingkang sae saha wekdal ingkang paling cepet